Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro

05/14 · Ausgabe 205 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 05

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

GRATIS-BEILAGE: 32 SEITEN JUBILÄUMSHEFT

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

WATCH DOGS

Action-Kracher für Wii U stundenlang gespielt

DOWNLOAD WAHNSINN AUF 20 SEITEN

Diese eShop-Hits müsst ihr auf dem Schirm haben!

AUSFÜHRLICH GESPIELT!

MARIO KART 8

Nintendo gibt Vollgas: So gut spielt sich der Fun-Racer für Wii U!

UNTERSTÜTZT VON

Bethesda · computec MEDIA · crobo. · Luna · IOSONO the future of spatial audio · GfJ Entertainment Media · gamescom · WERK1 MÜNCHEN

AUSRICHTER DES DEUTSCHEN COMPUTERSPIELPREISES

Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur · BIU · GAME Bundesverband der Computerspielindustrie · STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

FÖRDERER DER PREISVERLEIHUNG

Bayerisches Staatsministerium für Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Dass auch Nintendo im digitalen Zeitalter angekommen ist, merkt man spätestens an dieser Ausgabe der N-ZONE: Satte 20 Seiten zum Thema eShop-Spiele haben wir diesmal für euch parat! Denn während derzeit vergleichsweise wenig Spiele für Wii U und 3DS ihren Weg in die Händlerregale finden, quillt Nintendos eShop regelrecht über vor Neuerscheinungen und frischen Ankündigungen. Auf jeweils 10 Seiten stellen wir euch einerseits die spannendsten kommenden eShop-Titel wie *Child of Light* oder *Mighty No. 9* vor und durchleuchten andererseits die jüngste Welle an aktuellen Neuveröffentlichungen für Nintendos Download-Shop. Darunter sind übrigens endlich auch die ersten GBA-Klassiker für die Virtual Console, etwa *Advance Wars*, *Golden Sun* oder *Metroid Fusion*.

Im Vorschaubereich erwarten euch mit *Mario Kart 8* und *Watch Dogs* zwei richtig dicke Highlights. Von der Qualität des Mario-Rasers konnten wir uns selbst überzeugen, als uns Nintendo in unseren Verlagsräumen mit dem Spiel im Gepäck besuchte. Seitdem fahren alle N-ZONE-Redakteure morgens extra schnell und beschwingt zur Arbeit. Wie das wohl kommt? Für Ubisofts Action-Feuerwerk *Watch Dogs* haben wir hingegen die weite Reise in die kanadische Stadt Montreal auf uns genommen, um dort direkt beim Entwickler Ubisoft Montreal mehrere Stunden lang nach Lust und Laune das virtuelle Chicago zu erkunden. Wann genau das Open-World-Spektakel für Wii U erscheint, wollte Ubisoft zwar (trotz vehementer Nachfrage unsererseits!) immer noch nicht verraten, doch dafür erfahrt ihr in unserer Vorschau sonst alles Wissenswerte zum anstehenden Action-Hit.

Im hinteren Teils des Magazins geht es strategisch zu und es wird gruselig. In unserer beliebten Retro-Rubrik widmen wir uns diesmal nämlich Echtzeit-Strategiespielen für Nintendo-Konsolen und spendieren euch direkt im Anschluss eine spannende Reportage zum Horrorspiel-Genre. Und natürlich gibt es auch wieder das übliche Rund-um-sorglos-Paket aus Leserbriefseiten, der Redaktionskolumne, dem Spielerforum, der N-ZONE-Superliga und Tipps & Tricks. Ergänzend dazu empfehlen wir euch wie immer, einen Blick auf unsere Webseite www.n-zone.de zu werfen.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

MARIO KART 8 (Vorschau)

Seite 14

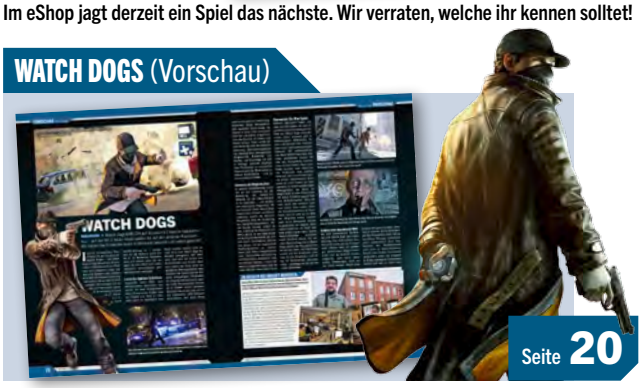
Wir sind mit Mario über die Rennstrecke gerast und schildern unsere Eindrücke.

NINTENDO eSHOP (Vorschau + Online)

Seite 28 + 58

Im eShop jagt derzeit ein Spiel das nächste. Wir verraten, welche ihr kennen solltet!

WATCH DOGS (Vorschau)



Seite 20

Kann Ubisofts Action-Spiel *GTA* das Wasser reichen? Lest mehr in unserer Vorschau.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Wie ihr an der Meinungsmache sicherlich schon sehen könnt, waren in diesem Monat fast alle N-ZONE-Redakteure scharf auf den Download-Test zu *Metroid Fusion*. Aber wer kann das Lukas, Marco und Benjamin auch verdenken? Mit Samus Aran umherzuziehen macht eben einen Riesenspaß!
- **Der hektischste Tag des Monats:**
  Als wir Besuch von Nintendo bekamen. Erst wurden fließig *Mario Kart 8* und *Mario Golf* gespielt, dann wurde das große Vorschau-Special zum eShop vorbereitet und am gleichen Tag haute Lukas noch in die Tasten, um mit der *Mario Kart*-Vorschau zu beginnen. Da war wirklich was los in der N-ZONE-Redaktion!
- **Überraschung des Monats:**
  Nur zwei Tage vor Redaktionsschluss kam plötzlich die unerwartete Nachricht von Nintendo: Die im April im eShop erscheinenden GBA-VC-Spiele sind allesamt frühzeitig zum Test bereit! Eine tolle Überraschung!

DAS TEAM

05/2014

BENJAMIN

Die älteren Spieler unter euch erinnern sich noch an Pac-Mans Anfänge als simple 2D-Textur auf der Jagd nach leckeren Punkten. Im Jahr 2014 jedoch hüpft der gelbe Kugel-Held in 3D durch die Welt. Wir haben den Plattformer für Wii U und 3DS auf Herz und Nieren geprüft und verraten euch, ob auch Kenner des Original-Spiels mit der neuesten *Pac-Man*-Iteration glücklich werden.

TEST | PAC-MAN UND DIE GEISTERABENTEUER

LUKAS

Nur noch wenige Wochen, dann erscheint mit *Mario Kart 8* endlich der beste Grund für Multiplayer-Freunde, sich eine Wii U anzuschaffen. Wir konnten den Funracer mehrere Stunden anspielen und erlebten dabei die gewohnt brillante Mischung aus Frustration, Schadenfreude und purem Spaß. Mit satten sechs Seiten lassen wir euch an unseren Rennerfahrungen teilhaben.

VORSCHAU | MARIO KART 8

START

Editorial 03
Heftinhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06
Most Wanted 12
Startseite eShop-Special 28

Wii U

A.N.N.E. (eShop) 36
Art of Balance (eShop) 36
Child of Light (eShop) 30
Guacamelee! Super Turbo Championship Edition (eShop) 33
Hyper Light Drifter (eShop) 34
Ittle Dew (eShop) 37
Mario Kart 8 14
Mighty No. 9 (eShop) 29
Nihilumbra (eShop) 32
One Piece: Unlimited World Red 24
Scram Kitty and his Buddy on Rails (eShop) 35
Shantae: Half-Genie Hero (eShop) 37
Swords & Soldiers 2 (eShop) 35
Tengami (eShop) 37
Watch Dogs 20

3DS

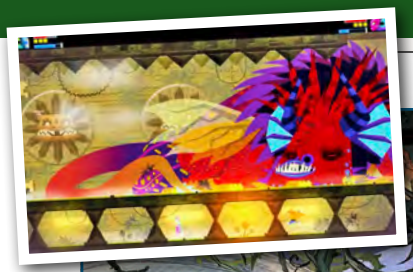
Azure Striker Gunvolt (eShop) 34
Mario Golf: World Tour 26
Mighty No. 9 (eShop) 29
One Piece: Unlimited World Red 24

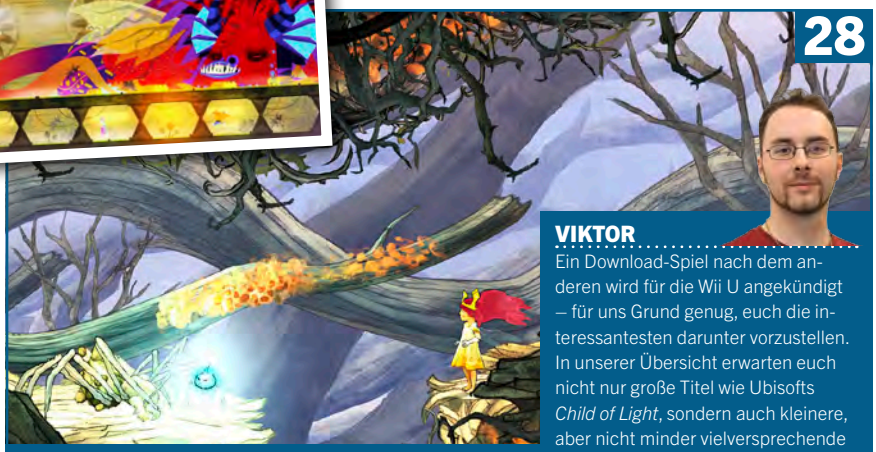
TEST

Charts 56
Das Team 41
Meinungsmache 42
Release-Termine 44
So testen wir 40
Top-Spiele 48

Wii U

Advance Wars (Virtual Console) 58
Castlevania (Virtual Console) 67
F-Zero: Maximum Velocity (Virtual Console) 63
Golden Sun (Virtual Console) 60
Kirby and the Amazing Mirror (Virtual Console) 62
Mario & Luigi: Superstar Saga (Virtual Console) 61
Metroid Fusion (Virtual Console) 59
Ninja Gaiden (Virtual Console) 67





28

VIKTOR

Ein Download-Spiel nach dem anderen wird für die Wii U angekündigt – für uns Grund genug, euch die interessantesten darunter vorzustellen. In unserer Übersicht erwarten euch nicht nur große Titel wie Ubisofts *Child of Light*, sondern auch kleinere, aber nicht minder vielversprechende Abenteuer wie das Ein-Mann-Projekt *Hyper Light Drifter* oder das ungewöhnliche Adventure *Tengami*.

VORSCHAU | GROSSES eSHOP-VORSCHAU-SPECIAL

58

MARCO

Ganz kurz vor Redaktionsschluss dieser N-ZONE erschienen die ersten Game-Boy-Advance-Spiele für die Virtual Console der Wii U. Wir ließen uns nicht lumpen und legten Nachtschichten ein, um sie trotzdem noch für euch in dieser Ausgabe testen zu können. Auf sechs Seiten erfahrt ihr, wie gut sich *Metroid Fusion*, *Mario & Luigi: Superstar Saga*, *Golden Sun* und Co. gehalten haben.

ONLINE | GBA-SPIELE FÜR WII U IM TEST

Pac-Man und die Geisterabenteuer (eShop) 46
Super Mario Kart (Virtual Console) 64
Wario Ware Inc.: Minigame Mania (Virtual Console) 63
Yoshi's Island (Virtual Console) 62

3DS

Nintendo Pocket Football Club (eShop) 65
Pac-Man und die Geisterabenteuer (eShop) 47
Pokémon Link: Battle! (eShop) 66

ONLINE

Nintendo eShop 58

RETRO

N-ZONE-Zeitreise 74
Command & Conquer 64 68
Star Craft 64 70
Metal Marines 72

REPORTAGE

Das Spiel mit der Angst 76

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 88
Spielerforum 86
Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney – Lösung aller Rätsel 82

MEINUNGEN

Kolumne 96
Leserbriefe 90

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98

Alle Titel dieser Ausgabe

Advance Wars, Online 58
A.N.N.E., Vorschau 36
Art of Balance, Vorschau 36
Azure Striker Gunvolt, Vorschau 34
Bravely Default, Start 06
Castlevania, Online 67
Child of Light, Vorschau 30
Command & Conquer 64, Retro 68
F-Zero: Maximum Velocity, Online 63
Golden Sun, Online 60
Guacamelee! Super Turbo Championship Edition, Vorschau 33
Hyper Light Drifter, Vorschau 34
Ittle Dew, Vorschau 37
Kirby and the Amazing Mirror, Online 62
Mario & Luigi: Superstar Saga, Online 61
Mario Golf: World Tour, Vorschau 26
Mario Kart 8, Vorschau 14
Mega Man II, Start 09
Mega Man III, Start 09
Mega Man IV, Start 09
Mega Man V, Start 09
Mega Man Xtreme, Start 09
Mega Man Xtreme 2, Start 09
Metal Marines, Retro 72
Metroid Fusion, Online 59
Mighty No. 9, Vorschau 29
Nihilumbra, Vorschau 32
Ninja Gaiden, Online 67
Nintendo Pocket Football Club, Online 65
One Piece: Unlimited World Red, Vorschau 24
Pac-Man und die Geisterabenteuer, Test 46
Pokémon Link: Battle!, Online 66
Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney, Lösung 82
Resident Evil 2, Start 07
Resident Evil 3: Nemesis, Start 07
Scram Kitty and his Buddy on Rails, Vorschau 35
Shantae: Half-Genie Hero, Vorschau 37
Star Craft 64, Retro 70
Super Mario Kart, Online 64
Swords & Soldiers 2, Vorschau 35
Tengami, Vorschau 37
Tomodachi Collection, Start 08
Twisted Fusion, Start 08
Wario Ware Inc.: Minigame Mania, Online 63
Watch Dogs, Vorschau 20
Yoshi's Island, Online 62

IWATA STEHT VOR GROSSER HÜRDE

Biz Bereits im Juni soll es für den Firmenpräsidenten weitreichende Konsequenzen geben.

Drei Jahre hintereinander rote Zahlen bei der Jahresbilanz und zurückgeschraubte Erwartungen: Schon öfters mussten wir darüber berichten, dass es für die Traditionsfirma aus Kyoto aktuell nicht wirklich rosig aussieht. Das betrifft sowohl Nintendo direkt als auch das derzeitige Firmenoberhaupt Satoru Iwata, unter dem es zu den kontinuierlich schlechten Zahlen gekommen ist. Im Juni soll es bei einem alljährlichen Meeting mit mehreren Investoren und Aktieninhabern wahrscheinlich zu Veränderungen kommen. Dort ist Iwatas Wiederwahl zum Direktor von Nintendos Verwaltungsrat in diesem Jahr nicht mehr so sicher wie in den Vorjahren, wo die Zustimmung noch bei 92% beziehungsweise 77% lag. Unter diesem Gesichtspunkt könnte auch seine Position als CEO gefährdet sein. Doch ehe man den Teufel an die Wand malt, sollte zunächst Nintendos Präsenz auf der E3 abgewartet werden. Beim letzten Finanzbericht kündigte Iwata an, dass Nintendo in den kommenden Jahren auf die Gesundheit seiner Kunden achten wolle, was Gerüchte über einen neuen Geschäftszweig ins Rollen brachte. Hierzu wird unter anderem auf der E3 mit Antworten gerechnet. Es kann also, wie wir in unserem Feature in Ausgabe 03/14 bereits angesprochen haben, durchaus sein, dass Nintendo noch ein Ass im Ärmel hat, wie es das Unternehmen in seiner langen Geschichte immer wieder hatte.

Steht das Ende der Iwata-Ära kurz bevor? Das erfahren wir in diesem Juni.

SQUARE ENIX ÜBERDENKT STRATEGIE

Biz Der Traditionshersteller möchte künftig wieder die alten Tugenden aufleben lassen und klassische Rollenspiele weltweit vermarkten.

Vor nicht allzu langer Zeit, genauer gesagt in den letzten Jahren, kündigten diverse Publisher aus Japan an, ihre klassischen Serien etwas mehr an den Westen anzupassen und diese auch teils von westlichen Entwicklern produzieren zu lassen. Das hatte in vielen Fällen nicht nur optische Veränderungen zur Folge, auch spielerisch entfernte man sich teilweise arg von den Vorgängern. Dass dies vielen Fans nicht gefiel, wurde durch das negative Feedback und die geschmälerten Verkaufszahlen recht deutlich. Doch nun gibt es Hoffnung für langjährige treue Anhänger: Gegenüber dem japanischen Online-Portal *NikkeiTrendy* zeigte sich Square-Enix-Präsident Yosuke Matsuda positiv überrascht über die guten Verkaufszahlen des sehr klassischen 3DS-Rollenspiels *Bravely Default*. Laut Matsuda kam der Titel im Westen wohl so gut an, dass Square Enix jetzt in Betracht zieht, seine Marketing- und Entwicklungsstrategien von neuen RPGs und Serien zu überdenken. „*Bravely Default* haben wir als JRPG speziell für den japanischen Markt entwickelt und es hat sich trotzdem in der ganzen Welt sehr gut verkauft“, so Matsuda. „Auf der anderen Seite schnitten Spiele, die für den Weltmarkt vorgesehen waren, nicht so gut ab wie erwartet. Daher wollen wir diesem vermeintlichen Nischenmarkt jetzt wieder mehr Aufmerksamkeit schenken“, schlussfolgert er. In Zukunft ist also damit zu rechnen, dass Square Enix seinen Fokus wieder auf das richtet, was das Unternehmen einst groß gemacht hat: Japan-Rollenspiele, die sehr klassisch angehaucht sind. Dazu zählt nicht nur *Bravely Default*, sondern auch der bereits in Entwicklung befindliche Nachfolger *Bravely Second*. Mit der Reihe hat Square Enix schon jetzt Großes vor: Angeblich zieht man in Erwägung, jedes Jahr eine offizielle Fortsetzung für diverse Systeme auf den Markt zu bringen. Und das weltweit.

RESIDENT EVIL 2+3 RUNTER VOM INDEX

Biz Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien macht Horror-Fans Hoffnung.

Unerwartet gute Meldungen aus den Büros der BPjM: Bereits frühzeitig hat sich die Behörde dazu entschieden, mehrere Versionen der zweiten und dritten *Resident Evil*-Episode wieder vom Index zu nehmen. Die US-Fassungen für den Gamecube von *Resident Evil 2* und *3* können ab sofort in Deutschland erworben werden. Das gilt auch für Versionen, die in Japan, USA und Deutschland auf der Playstation 1 veröffentlicht wurden. Wieso es zu dieser vorzeitigen Listenstreichung kam, wurde von der Bundesprüfstelle nicht kommentiert. Wahrscheinlich ist jedoch, dass Capcom hier eine erneute Prüfung angefordert hat. Angesichts der Gewaltdarstellung in moderneren Spielen wie *Dead Space* oder *Call of Duty* ist es kein Wunder, dass die *Resident Evil*-Titel jetzt wieder erhältlich sind. Vielleicht bietet Capcom bald schon Downloads zu den Spielen an.

Vor 16 Jahren sorgte *Resident Evil 2 für* eine der ersten Gewaltdebatten: Was darf ein Spiel zeigen und was nicht? Heute ist man in der Hinsicht schon etwas weiter.

CAPCOM RECHNET MIT VERLUSTEN

Biz Auch der große Erfolg von *Monster Hunter 4* in Japan kann finanzielle Einbußen nicht verhindern.

Auch *Monster Hunter 4* kann's nicht ändern: Capcom erwartet weniger Gewinn.

Ursprünglich hatte der japanische Konzern Capcom, der etwa hinter der *Resident Evil*-Reihe und den *Phoenix Wright*-Spielen steckt, mit einem Netto-Jahresgewinn von 6,8 Milliarden Yen (ca. 47,5 Millionen Euro) gerechnet. Diese Schätzung wurde nun aber um mehr als die Hälfte heruntergeschraubt. Nicht einmal der gewaltige Erfolg des 3DS-Titels *Monster Hunter 4* im Mutterland konnte diesen Umstand ändern. Der Verlust ist zum einen auf firmeninterne Umstrukturierungen zurückzuführen, zum anderen auf den ausbleibenden Erfolg des ebenfalls der *Monster Hunter*-Reihe entstammenden Titels *Frontier G*, der in Japan neben PC, Playstation 3, Playstation Vita und Xbox 360 auch für die Wii U erschienen ist. Zudem ist es dem Konzern bisher nicht zufriedenstellend gelungen, im heiß umkämpften Mobilspiele-Markt für Touch-basierte Geräte Fuß zu fassen. Ein wenig Entwarnung kann aber gegeben werden: Trotz der Verluste schreibt Capcom nach wie vor schwarze Zahlen.

NINTENDO 2DS IM KIRBY-DESIGN ANGEKÜNDIGT

2DS Warum mit einem normalen 2DS ins Abenteuer ziehen, wenn es auch wesentlich stilvoller geht?

In diesem rosa Design erscheint der 2DS zum Release des neuen *Kirby*-Spiels.

Am 16. Mai erscheint Kirbys erster 3DS-Ausflug namens *Kirby: Triple Deluxe* in Europa – in der letzten Ausgabe verrieten wir euch bereits unsere Anspiel-Eindrücke zum farbenfrohen Hüpfspiel. Nun haben alle Fans der rosaroten Knutschkugel noch einen zusätzlichen Grund, sich zu freuen: Zeitgleich mit dem Spiel wird auch eine neue Version des 2DS im Laden stehen. Auf dem in schönstem Quietschrosa gehaltenen Gerät kommt das zuckersüße Abenteuer gleich noch viel stilechter zur Geltung. Die Rückseite dieses 2DS ist übrigens in Weiß gehalten. Seltsamerweise erscheinen Handheld und Spiel nach bisherigen Informationen jedoch nicht im Bundle – wer beides haben will, muss also separat zuschlagen. 3DS-Besitzer scheinen zudem leer auszugehen, denn eine entsprechende Kirby-Version des Klapp-Handhelds ist nicht angedacht.

TWISTED FUSION: NEUES KICKSTARTER-PROJEKT FÜR Wii U

Wii U Der Entwickler benötigt knapp über 3.500 Euro, um mit der Arbeit loslegen zu können.

Viele Indie-Entwickler machen sich gar nicht mehr die Mühe, kompliziert auf die Suche nach Publishern für ihre Spiele zu gehen. Stattdessen wenden sie sich Crowdfunding-Websites wie Kickstarter zu, auf denen interessierte Zocker die Spiele mithilfe kleiner und großer Spenden finanzieren. So auch im Fall von *Twisted Fusion* des Briten Lewis Pugh. Er benötigt vergleichsweise bescheidene 3.000 englische Pfund (ca. 3600 Euro), um die Arbeit am Wii-U-exklusiven Spiel starten zu können. Versprochen wird ein sehr offen konzipierter 2D-Plattformer im Stil von *Metroid* und *Castlevania*, in dem ihr mit der mit zwei Wasserpistolen ausgerüsteten Heldin Cora durch die Gegend hüpft. Die rothaarige Heroine muss ihre ungewöhnlichen Waffen dazu nutzen, um H_2O-empfindliche Kreaturen wie böse Schleimmonster und Moskitos zu besiegen. Im Laufe des Abenteuers kann sie die spritzigen Helferlein immer weiter aufrüsten, sodass sie ihren Feinden schlussendlich mit wahren Wasserfontänen den Garaus machen kann. Bei Redaktionsschluss war die Kickstarter-Kampagne zu *Twisted Fusion* bei knapp über 1.000 Euro angelangt. Wer mitspenden will, hat noch bis zum 1. Mai Zeit.

Der resolute Rotschopf Cora ist die Heldin des Indie-Projekts *Twisted Fusion*. Mit ihren praktischen Wasserpistolen kämpft sie sich durch eine gefährliche 2D-Welt.

Neben den Wasserpistolen sollen es auch Wasserbomben ins Spiel schaffen. Ein geplantes Feature ist zudem ein dynamischer Wechsel zwischen Tag und Nacht.

ERSCHEINT DIE TOMODACHI COLLECTION IN EUROPA?

3DS Erste Bilder und Infos zu einer möglichen Lokalisation sind bereits im Internet aufgetaucht.Kommt da was?

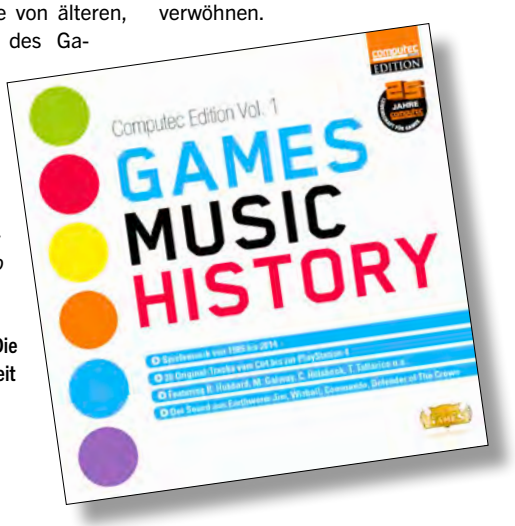
Vieles spricht dafür, dass Nintendo den 3DS-Titel *Tomodachi: New Life* mit einem neuen Titel versieht, nämlich *Tomodachi Collection,* und über ein Jahr nach dem Japan-Release nach Amerika und Europa bringt. Im Internet sind einige mit englischen Texten versehene Bilder des Simulations-Abenteuers aufgetaucht, welches euch in *Animal-Crossing*-Manier Aufgaben des Alltags erledigen lässt. Wir halten euch auf dem Laufenden!

In Japan erschien die Lebenssimulation schon im April 2013. Allem Anschein nach dürfen wir auch bald ran!

COMPUTEC VOL. 1

Biz Ohrwürmer von früher: Volume 1 deckt ein breites Spektrum an Klassikern ab.

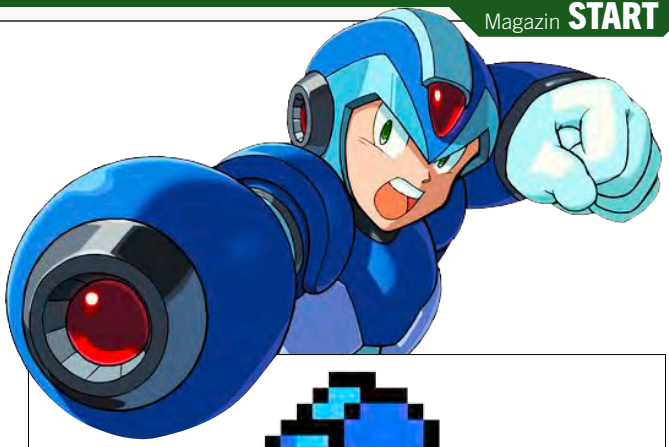
Passend zum 25-jährigen Jubiläum von Computec bringt das Unternehmen in Zusammenarbeit mit diversen Musikern der Spielebranche eine passende Soundtrack-Compilation heraus. Besonders Freunde von älteren, die frühen Jahre des Gamings prägenden Spieleklassikern werden hier auf ihre Kosten kommen. Enthalten sind unter anderem C64-Klassiker wie *Commando* oder *Arkanoid*, aber auch Perlen der 90er. Folgt einfach diesem Link: https://itunes.apple.com/de/album/games-music-history-computec/id836065737 und schon könnt ihr eure Lauscher verwöhnen.



Ob nun Chris Hülsbeck oder Tommy Talarico: Die Angebotspalette ist breit und deckt viele frühe Systemplattformen ab. Fast schon historisch.

MEGA MAN KOMMT IM MAI

Biz Capcom ließ die Fans entscheiden, welche Titel im Verlauf des Monats erscheinen sollen.



***Mega Man 2* bis *5* sind im Grunde reduzierte Umsetzungen des großen NES-Bruders. Die anderen beiden Titel zeugen schon vor mehr Individualität.**

Um offizielle Fortsetzungen des blauen Robotermannes ist es leider ein wenig still geworden, doch das heißt nicht, dass Capcom sein erstes Zugpferd komplett vergessen hat. Auf der amerikanischen Capcom-Webseite stellte der Publisher mehrere *Mega Man*-Titel zur Auswahl, die im Laufe des kommenden Mai erscheinen sollen. Ins Rennen geschickt wurden die Game-Boy-Versionen von *Mega Man 2* bis *5* sowie *Mega Man Xtreme 1* und *Xtreme 2*. Der Sieger – bis zum Redaktionsschluss stand er noch nicht fest – würde von den sechs zur Auswahl stehenden als Erstes im eShop des 3DS landen. Verzagen muss jedoch niemand, sollte sein Favorit nicht die Goldmedaille holen: Capcom plant, alle Titel im Verlaufe des Mai im Shop anzubieten. Bislang ist diese Aktion nur für den amerikanischen eShop geplant. Da aber schon so manch anderer Titel nur kurze Zeit später auch bei uns in Europa landete, ist es sehr wahrscheinlich, dass schon im Sommer mit einer Handheld-Offensive des Androiden zu rechnen ist.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

611: *Zelda*-Mastermind Eiji Aonuma mag die *Mario*-Spiele nicht. Er findet die Titel zu simpel und zu wenig auf Story fokussiert.

612: Queen Elizabeth II von England bekam 2009 von THQ eine mit echtem Gold überzogene Wii und das Spiel *Big Family Games* geschenkt.

613: 1988 produzierte Nintendo an *Super Mario Bros.*- und *The Legend of Zelda* angelehnte Cornflakes namens „Nintendo Cereal System“.

614: Ohne *Space Invaders* hätte es unter Umständen Nintendo in der heute bekannten Form nie gegeben. Shigeru Miyamoto hatte nämlich ursprünglich überhaupt kein Interesse an Videospielen und wollte Manga-Zeichner werden. Erst der Weltraum-Shooter brachte ihm das Medium nahe.

615: „It's-a-meee, Mario!“ Der berühmteste Klempner der Welt ist unwiederbringlich mit der Stimme des Amerikaners Charles Martinet verbunden. Doch er arbeitet nicht *Mario*-exklusiv und lieh unter anderem in *Kane & Lynch: Dead Men* und *The Elder Scrolls V: Skyrim* Figuren seine Stimme.

616: Das Wii Balance Board hat es im Jahr 2012 ins *Guinness Buch der Rekorde* geschafft. Die weiße Plastik-Peripherie für die Wii ist nämlich offiziell die weltweit am weitesten verbreitete Personenwaage aller Zeiten. Wer hätte das gedacht?

617: Hätten sie einen besseren Riecher gehabt, hätten Sony und Microsoft die Schlacht um die letzte Konsolengeneration für sich entscheiden können. Tom Quinn, der Mann hinter dem Patent für die Wii-FB, stellte es vor dem Mario-Konzern beiden Konkurrenten vor. Diese zeigten aber kein Interesse.

618: Das SNES hätte ursprünglich abwärtskompatibel zum NES sein sollen. Dieser Schritt hätte die Konsole jedoch in der Produktion viel teuerer gemacht, weshalb der Plan gestrichen wurde. Auf mehreren Elektronikmessen konnte ein entsprechender Prototyp aber ausprobiert werden.

619: Sämtliche vom Mario-Konzern entwickelten Schrittzähler, also zum Beispiel Pokéwalker und Activity Meter für den DS und Fit Meter für Wii U gehörten zum Zeitpunkt des Erscheinens zu den qualitativ besten ihrer Art.

620: Die ersten Versionen des japanischen NES, des Famicom, wurden mit anderen Controllern ausgeliefert. Die Buttons A und B waren hier quadratisch, nicht rund. Da dies nicht sonderlich komfortabel war, wurde dieser Umstand bei nachfolgenden Editionen geändert.

NEUE KONKURRENZ FÜR Wii U

Biz Online-Riese Amazon steigt mit Amazon Fire TV in den Konsolen-Ring.

Nintendo, Sony und Microsoft haben einen neuen Herausforderer, der mit ihnen am heiß umkämpften Konsolen-Markt um Anteile ringt: Mit dem Fire TV bringt Amazon seine eigene Spiele-Maschine in den Handel. In den USA ist sie direkt nach der Ankündigung am 02. April für 99 Euro erschienen, für den europäischen Markt hingegen steht ein genauer Termin noch aus. In der unscheinbaren schwarzen Kiste, die per HDMI-Kabel an den Fernseher angeschlossen wird, werkelt ein leistungsfähiger Quadcore-Prozessor, zudem stehen 2 Gigabyte RAM zur Verfügung. Damit liegt das Gerät technisch hinter den Power-Kisten der Konsolen-Hersteller, speziell hinter der Playstation 4 und der Xbox One. Amazon geht aber auch einen anderen Weg als die Konkurrenz und will Spieler lieber mit simplen Spielen für wenige Euro glücklich machen und durch vielfältige Dienste wie Video- und Musik-Streaming überzeugen. Das ist aber nicht die einzige große Hardware-Neuigkeit in diesem Monat: Völlig überraschend wurden die Entwickler der Virtual-Reality-Brille Oculus Rift vom sozialen Netzwerk Facebook aufgekauft! Welche Auswirkungen dies auf die Zukunft der Hightech-Brille hat, lässt sich noch nicht abschätzen.

Das Controllerdesign ähnelt dem Pro Controller der Wii U. Generell geht Amazon mit dem Fire TV aber einen etwas anderen Weg als Nintendo, Sony und Microsoft.

JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

COMPUTEC SUCHT DEN

Spiele SUPERFAN

25 JAHRE computec

Wer ist der größte Spiele-Fan Deutschlands? Wer darf sich als größten Computec-Fan bezeichnen? Wir suchen den PC-Spieler, Konsolen-Zocker oder Allround-Gamer, der sein Hobby mit der größten Begeisterung und Hingabe lebt! Oder sammelt ihr alle unsere Hefte, habt noch die alten Disketten und Poster aus den Anfangstagen und könnt euch als größten Fan unserer Magazine und Webseiten bezeichnen? Zeigt uns einfach, dass Computer- und Videogames für euch das Wichtigste in eurem Leben sind, und wir belohnen euch dafür mit coolen Preisen. Seit 25 Jahren teilt Computec eure Leidenschaft für Spiele, wir selbst lieben Spiele aller Art und machen sie zum Inhalt unserer Magazine und Webseiten. Seid ihr größere Fans als wir? Ist eure Sammlung größer als unsere Spielesammlung? Überzeugt unsere Jury!

Und so macht ihr mit: Schickt uns eine E-Mail oder einen Brief mit Fotos, die euch als Deutschlands größten Fan zeigen. Oder schreibt uns, warum ihr der hingebungsvollste Spiele-Fan seid. Ihr müsst nur unsere Jury aus Gamern davon überzeugen, dass es keinen größeren Fan gibt als euch. Dabei zählt nicht allein die Zahl der Computec-Hefte in eurem Regal oder die Größe der Sammlung – es kann auch eine überzeugende Präsentation sein, mit der ihr uns beeindruckt. Oder ein schickes Video! Seid also kreativ, aber schummelt nicht – unsere Favoriten werden natürlich überprüft, bevor wir letztendlich die Gewinner küren!

Unter anderem verlosen wir diese Preise:

5x **Medion Erazer Gaming-Notebook (15,6"-Display)**

1x **Turtlebeach Earforce XP 510 wireless (für Xbox 360, PS3, Mobilgeräte)**

2x **GARMIN Nüvi 2595 LMT Navigationsgerät**

Teilnahmebedingungen auf www.pcgames.de/Computec25

25 JAHRE computec MEDIA – LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

Unsere Redakteure blicken zurück: LIEBLINGSARTIKEL aus 25 Jahren Computec-Geschichte

1991 – MEINE ERSTE TITELSTORY

Ausgabe: PLAYTIME 10/1991 | Artikel: Darkman

Ein heißer Sommer. Meine erste Titelgeschichte. Eine Filmumsetzung. Ocean als Produzent. Ja, ich kann mich wirklich noch sehr gut an meine erste Titelgeschichte für die Playtime erinnern. Natürlich war ich begeistert, dass ich die Titelgeschichte machen durfte, doch die Begeisterung hielt nicht lange an. Ocean war damals einer der größten Spieleproduzenten weltweit und sorgte mit Krachern wie *Wizball, Yie-Ar Kung Fu, Green Beret* oder *Arkanoid* für Aufsehen. Gleichzeitig schaffte es der englische Publisher aber auch, mit billigen Lizenzspielen zu enttäuschen. *Darkman* gehörte eher in die letzte Kategorie. Zum einen war noch nicht einmal der Kinofilm ein Hit, zum anderen war das Spiel ein belangloses Jump & Run, wie sie damals am Fließband produziert wurden. Ich kämpfte tagelang mit dem Artikel – und kritzelte im Freibad meine letzten Änderungen auf den Ausdruck. Besser wurde das Spiel einfach nicht. Und der Film erst recht nicht.

Hans Ippisch

Seit über 35 Jahren PC- und Konsolenspieler aus Leidenschaft

Hans Ippisch ist Geschäftsführer/Chief Operating Officer und seit 1991 für Computec Media tätig. Er baute zunächst u. a. als Chefredakteur den Bereich der Konsolen- und Jugendzeitschriften auf und übernahm ab 2005 als Commercial Director bzw. ab 2009 als Verlagsleiter übergreifende Verantwortung. Zuvor veröffentlichte er als selbstständiger Entwickler im Zeitraum 1986 bis 1991 zehn kommerziell erfolgreiche Computerspiele.

1993 – MEIN ERSTES MAGAZIN ALS CHEFREDAKTEUR

Autor: Hans Ippisch 12/2007 | Ausgabe: Amiga Games 02/93

Mit der Ausgabe 10/92 startete die Zeitschrift Amiga Games – übrigens parallel mit der PC Games. Ab der Ausgabe 12/92 hatte ich die Ehre, die Verantwortung für die damals meistverkaufte Single-Format-Zeitschrift von Computec zu übernehmen. Akribisch versuchte ich, Monat für Monat das bestmögliche Paket aus Titelstory, Demoversion und Tipps zusammenzustellen. Die Ausgabe 02/93 war ein großer Wurf. *Indiana Jones* als Titelstory, eine spielbare Demo von *Lemmings 2* auf der Diskette und ein Bericht über *Wing Commander* für den Amiga im Heft. Diese Ausgabe war sehr erfolgreich, sie verkaufte sich über 75.000 Mal. Doch ab diesem Zeitpunkt ging es dann nur noch abwärts. Der Amiga-Markt schrumpfte Monat für Monat, zur Ausgabe 12/96 erschien die Amiga Games letztmals als eigenständiges Magazin. Ab Ausgabe 01/97 war es ein Teil vom Amiga Magazin aus dem Hause Magna Media. Sie hatten uns Amiga Games zuvor abgekauft und stellten es acht Monate später ein. Während ich mich auf den Launch unseres Nintendo-Magazins N-ZONE konzentrierte …

1997 – DER MAGAZIN-DAUERBRENNER

Autor: Hans Ippisch 12/2007 | Ausgabe: N-ZONE 06/97

Der Verkauf der Amiga Games Ende 1996 hatte einen Grund: Wir wollten uns auf dem lukrativeren Markt der Konsolenzeitschriften ausbreiten und hatten dafür zunächst das Nintendo-Segment ins Auge gefasst, in der Annahme, dass das Nintendo 64 die meistverkaufte Konsole vor Sony Playstation und Sega Saturn werden würde. Monatelang bastelte ich zusammen mit Grafikern am Heftkonzept und an der Optik. Ein auffälliges Titelseiten-Design mit weißem Hintergrund, Tipps-Karten in jeder Ausgabe, monatliche Japan- und USA-News, Import-Tests und ein attraktiver Preis waren das Erfolgsrezept, das N-ZONE schon mit der dritten Ausgabe zum meistverkauften Nintendo-Magazin Deutschlands machte. Das war wirklich beachtlich, immerhin gab es damals sage und schreibe vier weitere monatliche Nintendo-Zeitschriften. Auch heute ist die N-ZONE (ihr haltet immerhin gerade Ausgabe 205 in euren Händen) noch das meistverkaufte Magazin für Nintendo-Fans, allerdings auch das Einzige, das überhaupt noch erscheint.

1998 – DIE MULTIMEDIA-CD PLUS ZEITSCHRIFT

Autor: Hans Ippisch | Ausgabe: PlayStation Zone 12/98

Nach dem Erfolg von N-ZONE folgte im Jahr darauf mit PlayStation Zone der Angriff auf den schon damals mehr als überfluteten Playstation-Magazin-Markt. Doch auch dort gelang uns das Kunststück, innerhalb weniger Monate die Marktführung zu erobern – und das noch vor dem offiziellen Playstation-Magazin! Der Grund war in diesem Fall klar: PlayStation Zone hatte monatlich eine aufwendige Demo-CD, auf der sich fünf spielbare Demos, Filme, Bildergalerien, Tipps & Tricks und Spielstände befanden. Dass wir dazu offiziell lizenzierte Playstation-Entwickler werden mussten, war die einfachere Aufgabe. Dass wir dies werden durften, kostete mich etwa ein halbes Jahr an Überzeugungsarbeit bei Sony CEE in London. Am Ende gefiel der Erfolg nicht allen, schließlich geriet das offizielle Playstation-Magazin deutlich ins Hintertreffen. Die Anzahl der spielbaren Demos wurde schrittweise beschränkt und als uns auch noch verboten wurde, Spielstände auf die Demo-CD zu nehmen und den Namen „PlayStation“ zu führen, stellten wir Mitte 2000 um auf eine Demo-DVD und den Namen PlayZone. Ende 2007 legten wir schließlich die Hefte play³ (das wir kurz vorher von CyPress erworben hatten) und PlayZone zusammen. Noch heute stammen die meisten der über 6.000 Abonnenten aus der PlayStation Zone-Ära.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** Mai 2014

Falls sich jemand gewundert hat, wieso wir was von einer Vorschau zu *Mario Golf: World Tour* an dieser Stelle in der letzten Ausgabe geschrieben hatten: Aus der Anspielmöglichkeit ist leider im allerletzten Augenblick nichts mehr geworden. Doch dieses Mal hat es geklappt und ab Seite 26 könnt ihr von unserer Erfahrung auf dem Grün lesen. Obendrein haben wir auch viele Runden ins Marios Kart gedreht. Yeah!

Wii U	Mario Kart 8	30. Mai 2014	Rennspiel
3DS	Mario Golf: World Tour	02. Mai 2014	Sportspiel

REDAKTIONS-TOP-5

1 MARIO KART 8 (Wii U)

Keine Frage, auch diesen Monat ist *Mario Kart 8* unser sehnlichst erwartetes Spiel, nach unserer ausführlichen Anspielsession erst recht. Nächsten Monat ist es endlich so weit!

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** 30. Mai 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Rennspiel

2 BAYONETTA 2 (Wii U) ↑

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Platinum Games **Genre:** Action

3 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS) ↓

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Sora/Bandai Namco **Genre:** Beat 'em Up

4 KIRBY: TRIPLE DELUXE (3DS)

Platz im letzten Monat: 4 **Termin:** 16. Mai 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** HAL Laboratory **Genre:** Jump & Run

5 X (ARBEITSTITEL) (Wii U)

Platz im letzten Monat: 5 **Termin:** 2014
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Monolith Soft **Genre:** Rollenspiel

2 SUPER SMASH BROS. (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 2014

Wieder ist ein Monat vergangen, wieder gab es neue Screenshots zum Spiel und wieder blieb eine spielbare Version aus. Marco stammelt schon gefährlich oft „Muss … endlich … *Super Smash Bros.* spielen …“ Hoffentlich geht das gut!

3 PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Puzzle-Adventure **Termin:** 28. März 2014

Unser Test von *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney* in der letzten Ausgabe scheint bei unseren Lesern das Interesse am neuesten *Layton*-Spiel nochmals gesteigert zu haben. Schließlich konnte der gute Professor gemeinsam mit Phoenix Wright einen Rang in den Most Wanted gutmachen.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action(-Adventure) **Termin:** 2014

Trotz Infomangel zum nächsten *Zelda*-Spiel auf Wii U ist das Interesse an Link nach wie vor sehr groß. Immerhin hat Nintendo versprochen, das neue *Zelda* auf der E3 zu zeigen. Das heißt aber auch, dass es bis dahin ziemlich sicher nichts Neues geben wird. Schade!

Wii U	The Legend of Zelda	Nicht bekannt	Action-Adventure
Wii U	Hyrule Warriors (Arbeitstitel)	2014	Action

5 YARN YOSHI (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** nicht bekannt

Wann wird Nintendo wohl wieder etwas Neues zu Yoshis Wii-U-Abenteuer präsentieren? Das fragen sich bestimmt auch unsere Leser, die sich auf das farbenfrohe Hüpfspiel freuen.

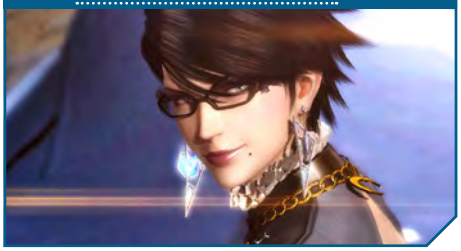
6 KIRBY: TRIPLE DELUXE (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 16. Mai 2014

Yoshi's New Island beweist sich derzeit als Verkaufsrenner. Ob Kirby im Mai ein ähnlicher Erfolg gelingt? An Charme fehlt es der pinken Kugel jedenfalls nicht.

7 BAYONETTA 2 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2014



8 X (ARBEITSTITEL) (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2014

9 SONIC BOOM (Wii U/3DS)

Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2014

10 WATCH DOGS (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2014

MARIO KART 8

Rennspiel Straßen-Rowdys dieser Erde, vereinigt euch: Schon in wenigen Wochen wird auf den Pisten des Pilzkönigreichs wieder kollektiv gejubelt, geflucht, geschrien und ordentlich gelacht.

Wii U

GESPIELT

Die Anti-Gravitations-Funktion sorgt dafür, dass euch auf den Strecken viele verschiedene Routen zur Verfügung stehen. Nur selten führt ein einziger Weg zum Ziel!

Langsam zählt Lakitu den Countdown runter: 3… 2… 1… Los geht's, und zwar natürlich mit Schnellstart! Unser fleißiger Motorsportler Yoshi lässt sofort das übrige Fahrerfeld hinter sich: Erst bekommen Bowser, Mario, Daisy und Metall-Mario seine Abgase zu schmecken und schließlich auch all die anderen Rennteilnehmer. Während im Hintergrund Peachs Schloss majestätisch in den Himmel ragt, legen wir uns mit Schmackes in die erste Kurve, woraufhin zuerst blaue, dann rote Funken fröhlich unter unserem Gefährt hervorsprühen. Der Lohn der Mühen: Auf der anschließenden Geraden bekommen wir einen ordentlichen Geschwindigkeitsboost spendiert. Selbstzufrieden fahren wir an der Spitze des Feldes die Strecke entlang, doch der Frieden ist nur von kurzer Dauer. Angetrieben von einer Handvoll Geschwindigkeits-Pilzen hat sich der grüne Klempner-Bruder Luigi an uns herangeschlichen. Er schnappt sich eine Item-Box, zieht einen roten Panzer daraus hervor und pfeffert ihn mit Wucht in unsere Richtung. Doch wir sind auch nicht von gestern und haben in weiser Voraussicht einen grünen Panzer aufbewahrt. Mit einem siegessicheren Grinsen im Gesicht lassen wir ihn hinter unserem Kart baumeln, woraufhin das rote Geschoss dagegenprallt und wirkungslos verpufft. Immer wieder gegnerischen Überholversuchen ausgesetzt, absolvieren wir ein Hindernis nach dem anderen. Auf einmal windet sich die Straße rechts von uns nach oben und läuft schließlich an der Decke entlang; kurzerhand klappen die Reifen von Yoshis Boliden nach oben und verwandeln ihn in eine sich dem Gesetz der Schwerkraft widersetzende Rennkiste. Wir denken nicht lange darüber nach und drücken noch fester aufs Gaspedal. Nach einem nervenaufreibenden Rennen sind wir in der dritten und damit finalen Runde angekommen. Tatsächlich, da vor uns können wir bereits das Ende sehen! Siegessicher sausen wir auf die Zielgerade – und bekommen völlig unerwartet einen blauen Panzer vor den Latz geknallt, der uns mit einer gewaltigen Explosion in die Luft schleudert. Wir haben uns noch nicht wieder aufgerappelt, da folgen zwei grüne und ein roter Panzer sowie ein Blitz, der uns auf Mini-Größe zusammenschrumpfen lässt. Unaufhaltsam rasen die bisher chancenlosen anderen Fahrer an uns vorbei, und wir schleichen mit eingezogenem Kopf als Achter über die Ziellinie.

Das nennt man dann wohl Familienbande: Alle sieben Koopalinge stehen in *Mario Kart 8* als neue Fahrer zur Verfügung.

Der achte Anlauf

Ja, auch das ist *Mario Kart 8* – tendenziell unfaire Momente wie diese stehen auch im neuesten Teil der Nintendo-Traditionsreihe auf der Tagesordnung. Und trotzdem konnten wir bei unserer Anspiel-Session, in der wir einen großen Teil der Strecken im Grand-Prix-Modus Probe spielen konnten, unser zufriedenes Grinsen kaum verbergen.

Wie bereits in *Mario Kart 7* könnt ihr eure Rennsemmeln frei zusammenstellen. Die Auswahl von Reifen, Chassis und Co. bestimmt dabei Werte wie Tempo und Handling.

Denn ganz ehrlich, was wäre der durchgeknallte Spaß-Racer ohne Frustmomente wie den soeben geschilderten? Ihr seht also: Bezüglich des Spielgefühls ist auch bei *Mario Kart 8* alles beim Alten. Und auch sonst kommt uns einiges ziemlich bekannt vor. Ihr habt die Wahl zwischen den vier primären Spielmodi Einzelspieler, Mehrspieler, Online und Mario Kart TV. Während Mehrspieler und Online selbsterklärend sind, verbirgt sich hinter Mario Kart TV Nintendos Versuch, *Mario Kart* mit sozialen Features anzureichern. Per Miiverse könnt ihr hier Videos eurer Rennen hochladen und auf diese Weise mit Spielern auf der ganzen Welt teilen. Selbst ausprobieren konnten wir allerdings nur den Modus Einzelspieler – dieser hält trotz der irreführenden Bezeichnung auch einiges an launigen Multiplayer-Inhalten bereit.

DIE LIMITED EDITION

Ihr flucht jedes Mal, wenn ihr kurz vor dem Ziel von einem blauen Panzer von der Strecke befördert werdet? Dann ist die Limited Edition von *Mario Kart 8* nichts für euch.

Mit nur einem Item hält die Limited Edition des Nintendo-Racers nicht allzu viel Inhalt bereit. Dieses entpuppt sich dafür als ein echtes Schmuckstück und ist somit für Fans und Sammler eine Überlegung wert: Sie erhalten eine stilechte Kopie des blauen Panzers, jenes Items, welches seit dem N64-Teil abwechselnd für Freudensprünge und Raserei bei den Spielern sorgt – je nachdem, ob man ihn benutzt oder ihn gerade selber auf die Mütze bekommt. Logischerweise erhalten Käufer auch das Spiel selbst und die Sonder-Edition kommt in einer hübschen Papp-Verpackung daher. Wie viel mehr als die 60 Euro teure Standard-Ausführung die Limited Edition kosten wird, ist derzeit noch nicht bekannt.

Schnell, schneller, *Mario Kart*

Unterteilt in die Unterpunkte Grand Prix, Versus, Zeit und Schlacht bietet der Einzelspieler-Modus ein geordneteres Spielerlebnis als der Offline- und Online-Multiplayer, in dem ihr frei Schnauze Strecken und Rennoptionen wählen könnt. Versus wird aller Voraussicht nach ähnlich funktionieren wie der Mehrspieler-Modus, nur dass ihr statt gegen echte Gegner gegen KI-Kameraden antretet. Zeit bietet Rennen gegen die Uhr, bei denen ihr versucht, eure eigenen Highscores sowie jene von anderen Spielern zu schlagen. Schlacht stellt euch in Arena-Kämpfen sowohl Computer- als auch menschlichen Mitspielern gegenüber. Zwar durften wir auch hier nicht selbst Hand anlegen, es ist aber recht sicher davon auszugehen, dass die Kampf-Modi jenen der Vorgänger ähneln werden. Das heißt, lustigen Duellen, bei denen ihr an den feindlichen Karts montierte Luftballons zerstören oder als Erster eine bestimmte Anzahl Münzen sammeln müsst, steht nichts im Wege! Der wichtigste Spielmodus ist aber der Grand Prix. Dieser führt euch dabei in acht verschiedenen Cups, die erst nach und nach freigespielt werden müssen, in jeweils vier Rennen auf vier Strecken zum Sieg. Könnt ihr zu Beginn nur in der langsamen 50cc-Klasse antreten, erwartet euch später in den Klassen 100cc und vor allem 150cc eine richtige Herausforderung. Wart ihr in allen drei Varian-

Wie gewohnt sind die Rennstrecken allesamt ausgesprochen abwechslungsreich gestaltet. In diese Süßigkeiten-Piste wollen wir zudem am liebsten reinbeißen!

Die unterhaltsamen Gleiter-Abschnitte haben es wieder ins Spiel geschafft.

Die Rennpisten sind nicht statisch, sondern verändern sich von Runde zu Runde. Da setzt schon mal ein gewaltiger Jumbo-Jet über euren Köpfen zum Abflug an!

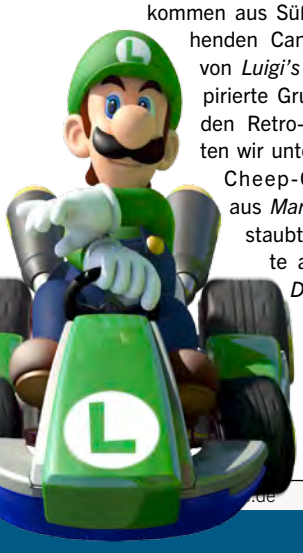
Teilweise sind die Pisten von bestimmten Spieleserien inspiriert. So erinnert etwa die Strecke „Gruselwusel-Villa“ an das Geister-Abenteuer *Luigis Mansion 2*.

Das Anti-Gravitations-Feature wird ausgiebig genutzt. Auf engen Streckenabschnitten wie diesem kommt es durch die ungewohnte Ansicht gut zur Geltung.

ten und in allen Cups siegreich, werdet ihr mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit den traditionellen Spiegelcup freischalten. Hier tretet ihr noch einmal auf allen Strecken und im 150cc-Schwierigkeitsgrad an – jedoch auf gespiegelten Versionen der Rennpisten.

Gas geben mal 32

Wie seit *Mario Kart DS* üblich erwarten euch hier neben vier Renn-Cups mit neuen Pisten vier weitere mit den Highlights vergangener Serien-Teile – an der gewohnten Streckenzahl von 32 Stück wird also nicht gerüttelt. Das Design der neuen Strecken ist dabei so gelungen wie eh und je und führt euch unter anderem in einen Wasserpark, einen vollkommen aus Süßigkeiten bestehenden Canyon oder eine von *Luigi's Mansion 2* inspirierte Grusel-Villa. Unter den Retro-Strecken konnten wir unter anderen den Cheep-Cheep-Strand aus *Mario Kart DS*, die staubtrockene Wüste aus *Mario Kart: Double Dash!!* Und die Königliche Rennpiste aus dem N64-Ableger ausmachen. Anders als in den Vorgängern handelt es sich bei den Retro-Pisten jedoch nicht um Eins-zu-eins-Kopien. Stattdessen wurden sie angepasst, um der größten Neuerung von *Mario Kart 8* Genüge zu tun: der im ersten Absatz bereits erwähnten Anti-Gravitations-Kraft der Fahrzeuge. Wie auf den neuen Strecken habt ihr also auf den alten Pisten die Möglichkeit, an verschiedenen Stellen an den Wänden oder gar an der Decke entlangzurasen. Die Folge davon ist, dass die Entwickler wesentlich mehr alternative Routen und Abkürzungen realisieren konnten als in den Vorgängern. Am generellen Gameplay ändern die Kopfüber-Fahrten aber nichts, denn die Ausrichtung des Bildschirms wird stets an eure Position im Raum angepasst – Kopfweh-anfällige Spieler können also beruhigt sein. Ebenfalls neu: Statt acht rasen ab sofort satte zwölf Fahrer auf einmal über das Feld. Ansonsten wurden viele Elemente vergangener *Mario Kart*-Teile übernommen: Die Motorräder aus *Mario Kart Wii* sind ebenso zurück wie die Gleiter- und Unterwasser-Abschnitte aus Teil sieben. Aus dem allerersten Teil stammen die Münzen, die zuletzt in *Mario Kart 7* reaktiviert wurden und von denen ihr maxi-



Das Spiel heißt zwar nach wie vor *Mario Kart*, trotzdem dürft ihr alternativ auch mit Motorrädern über die Pisten brettern. In spielerischer Hinsicht ändert das aber wenig.

mal zehn während eines Rennens einsammeln könnt. Habt ihr eine bestimmte Menge gesammelt, schaltet ihr verschiedene Fahrzeuge sowie Fahrzeug-Teile frei, welche die verschiedenen Werte der Karts und Motorräder wie Tempo, Beschleunigung, Gewicht oder Handling beeinflussen.

Fahrer-Vielfalt

Noch nichts verraten dürfen wir euch zu einigen bisher unangekündigten Fahrern sowie zur Anzahl der wählbaren Recken – lasst euch aber gesagt sein, dass die Nummer ein ganzes Stück größer ausfallen wird als die 17 Teilnehmer von *Mario Kart 7*. Klassiker wie Mario, Luigi, Peach und Donkey Kong sind darin ebenso enthalten wie etwas ungewöhnlichere Teilnehmer, z. B. alle sieben (!) Koopalinge. Neben bekannten Items wie den verschiedenenfarbigen Panzern, Bomben oder dem Power-Stern konnten wir in unserer Preview-Version zudem drei neue Strecken-Helferlein ausmachen: Der Bumerang lässt sich, ähnlich dem Tanuki-Schweif des Vorgängers, mehrmals einsetzen, um Gegnern vor euch von hinten eine unangenehme Überraschung zu bereiten. Der Schnapp-Piranha verbeißt sich automatisch in unglückliche Fahrer, die seinen spitzen Zähnen zu nahe kommen. Und die Münze spendiert euch einfach einen der Goldtaler, die ihr ansonsten auf der Straße aufklauben müsst. Insgesamt haben wir das Gefühl, dass die Item-Verteilung während der Rennen ein wenig ausgeglichener ausfällt als bisher. Vor allem blaue Panzer zischten nicht ganz so oft über unsere Köpfe hinweg, wie es in den Vorgängern oftmals der Fall war.

Schöner Italiener

Grafisch wirkt das Renn-Spektakel bisher ausgesprochen gelungen. Die Levels sind detailliert und bunt gestaltet, die Weitsicht ist beeindruckend, hübsche Wetter- und Lichteffekte lockern das Geschehen auf und die lustigen Animationen der Fahrer sind ebenso flüssig wie unterhaltsam. So machen diese etwa einen kleinen Freudensprung, wenn sie einen Gegner erfolgreich mit einem Item attackiert haben, oder fuchteln wild mit dem Armen in der Gegend herum, wenn sie einmal selbst getroffen wurden. Klar, der typische *Mario*-Grafikstil ist nicht der technisch anspruchsvollste der Welt. Selten wurde er aber derart gut umgesetzt wie in *Mario Kart 8*. Zudem läuft das Geschehen stets flüssig: Bei einem bis zwei Spielern mit satten 60 Bildern pro Sekunde, im Splitscreen-Modus für drei oder vier Teilnehmer immerhin noch mit konstanten 30 Frames. Ebenso überzeugen können die diversen Melodien, die durch ihre fröhliche Natur zum Mitsummen anregen.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Der Ersteindruck stimmt – doch hoffentlich bietet *Mario Kart 8* mehr als nur Nostalgie und setzt nicht zu sehr auf Siege durch Item-Glück."

„Dieser verdammte Yoshi, ist der schon wieder auf Platz eins! Und jetzt krieg ich auch noch zwei Panzer hinten reingeknallt,!" Ja, mit *Mario Kart* ist das so eine Sache. Seit dem N64 ärgere ich mich über so manch geklauten Sieg, der mir kurz vor der Zielgeraden doch noch stibitzt wurde. Die Initialzündung auf dem SNES halte ich für den fairsten Teil, weil die *Mario Kart*-Gimmicks dort am wenigsten Einfluss auf das Match ausüben. Ich habe nichts gegen rote Panzer und Co, aber als Spieler mit kompetitiver Ausrichtung ist mir da zu viel Glück im Spiel. Dennoch blicke ich *Mario Kart 8* mit Vorfreude entgegen: Am spannendsten wird es sein, mit den verschiedenen Fahrzeugen, Reifenprofilen und Fahrern zu experimentieren, bis man seine persönliche Lieblingskombination gefunden hat. Von der Charakterauswahl bin ich etwas enttäuscht. Schön, dass die Kids von Bowser ihre Führerscheinprüfung bestanden haben, doch müssen wirklich alle von ihnen ins Fahrerfeld rutschen?

Auf der Strecke warten wie in *Mario Kart* üblich gefährliche Hindernisse auf euch. Diese fiesen Steinblöcke verwandeln euch in Sekundenschnelle in Pfannkuchen.

Kommt euch die Insignie auf dem Flughafen-Turm bekannt vor? Diese Piste wurde vom Gamecube-Hit *Super Mario Sunshine* inspiriert - ein Hinweis auf ein HD-Remake?

Steuerung nach Wunsch

Bezüglich der Steuerung habt ihr die freie Auswahl aus so ziemlich allen mit der Wii U kompatiblen Controllern. Neben dem Gamepad (welches übrigens Offscreen-Spielen erlaubt und ansonsten für Renn-Infos genutzt wird) könnt ihr also auch den Classic Controller, eine Wii-FB mit und ohne Nunchuk sowie den Classic Controller der Wii verwenden. Zudem erlauben es das Gamepad und die Wii-FB, die Karts alternativ mithilfe der eingebauten Bewegungssensoren über die Strecke zu manövrieren. Davon würden wir allerdings abraten: Es funktioniert zwar, ist aber reichlich unpräzise und vor allem in Rennen in den schwereren Grand-Prix-Klassen quasi unbrauchbar. Ebenso sind wir von der Steuerung nur mit der Wii-FB wenig angetan. Da ihr zum Driften die Tasten 1 und 2 bei quer gehaltenem Controller gleichzeitig betätigen müsst und für den Einsatz von Items der ungünstig gelegene B-Knopf vorgesehen ist, sind Handkrämpfe bei dieser Steuerungs-Methode garantiert. Am besten funktioniert's eindeutig mit Gamepad oder dem Pro Controller. Wir wollen uns aber nicht beschweren, denn dass Nintendo all die verschiedenen Möglichkeiten zum Steuern anbietet und euch damit eventuell die Anschaffung teurer zusätzlicher Controller erspart, ist sehr löblich. Dieser kundenfreundliche Schritt ist aber nur das Sahnehäubchen auf einem Spielerlebnis, welches auf tolle Weise das Beste der bisherigen *Mario Kart*-Spiele mit neuen Ideen und einer beeindruckenden HD-Grafik kombiniert. Wir können es kaum noch erwarten, in der fertigen Version auch im Online-Modus rote Panzer auf die Nase zu bekommen! **Lukas Schmid**

Mario, Kart und Anti-Gravitations-Funktion: Dieses Bild drückt auf perfekte Weise aus, welche Elemente das Spiel bestimmen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die nächste Spielspaß-Granate steht an – ich wärme schon mal den Motor vor!““

Während Marco noch skeptisch ist, hat mich *Mario Kart 8* schon in der von uns gespielten Preview-Version fast restlos überzeugt. Klar ist es unfair, wenn man auf der Zielgeraden einen blauen Panzer reingeknallt bekommt und dadurch der sicher geglaubte Sieg flöten geht – aber genau diese Unberechenbarkeit macht meiner Meinung nach den Reiz von *Mario Kart* aus. Zudem hatte ich subjektiv das Gefühl, dass die Häufigkeit von unabwendbaren Item-Attacken geringer ist als bisher. Auch ansonsten wirkt das Renn-Paket bisher rund: Die Grafik ist sauber, das Geschehen läuft flüssig und die Anzahl an verfügbaren Strecken, Fahrern, Spielmodi und Kart-Teilen ist beachtlich.

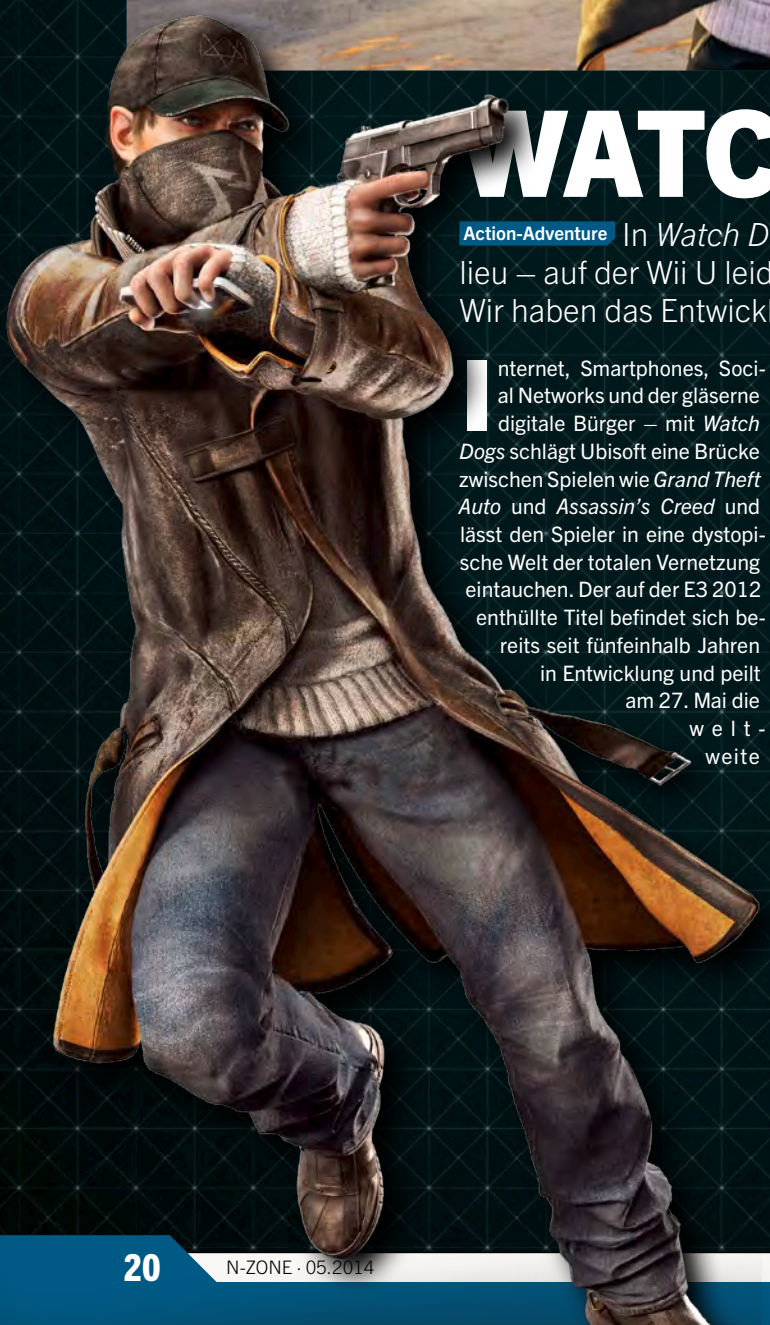
INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Sonic & Sega All-Stars Racing Transformed
Termin: 30. Mai 2014

Screen-Info: Leider durften wir nicht selber Bilder anfertigen und greifen deswegen auf Screens vom Nintendo-Presseserver zurück.

WERTUNGSTENDENZ

Von Wut getrieben und mit Pistole und Smartphone bewaffnet, begibt sich Aiden auf einen persönlichen Rachefeldzug.



WATCH DOGS

Action-Adventure In *Watch Dogs* trifft *GTA* auf *Assassin's Creed* im Hackermilieu – auf der Wii U leider etwas später als auf den anderen Konsolen. Wir haben das Entwicklerteam in Montreal besucht und selbst gezockt!

Internet, Smartphones, Social Networks und der gläserne digitale Bürger – mit *Watch Dogs* schlägt Ubisoft eine Brücke zwischen Spielen wie *Grand Theft Auto* und *Assassin's Creed* und lässt den Spieler in eine dystopische Welt der totalen Vernetzung eintauchen. Der auf der E3 2012 enthüllte Titel befindet sich bereits seit fünfeinhalb Jahren in Entwicklung und peilt am 27. Mai die weltweite Veröffentlichung an – wenigstens für alle Systeme außer der Wii U. Zu Nintendos Hardware lässt sich Ubisoft außer der Angabe „Im Jahr 2014" noch keine konkreten Informationen zum Releasetermin entlocken.

Ironie des digitalen Schicksals

Angesichts realer NSA- und Abhörskandale übernimmt der Spieler mit dem Protagonisten Aiden Pearce einen Helden, dessen Sorgen und Nöte an Aktualität kaum zu überbieten sind. Noch möchte Ubisoft nicht zu viele Infos zum *Watch Dogs*-Antihelden preisgeben, fest steht aber, dass sich der Hacker und Ex-Kriminelle nach Rache sehnt und darum die Rolle einer Art modernen Ordnungshüters übernommen hat. Dabei kommen ihm seine einzigartigen Fähigkeiten im Umgang mit Computern gerade recht: Als talentierter Hacker ist er mithilfe seines speziellen Smartphones in der Lage, sich in das sogenannte ctOS-Netzwerk einzuhacken. Auf diese Weise

Die schönsten Szenen erschafft Ubisofts Disrupt-Engine bei Nacht und Regen. Hier kommen einige hochatmosphärische Momente zustande.

kann er alle damit in Verbindung stehenden Dinge manipulieren. Was zunächst banal klingt, bedeutet in einer total vernetzten Welt den ultimativen Zugriff weit über den Bereich von Nullen und Einsen hinaus: Aiden erhält die volle Kontrolle über die Verkehrssteuerung, Überwachungskameras, Datenbanken, umfangreiche Bürgerprofile, Passwörter und Konten – die Grundlage, um sich in Chicago jederzeit Zugänge oder Fluchtwege zu verschaffen. Dadurch wird die Stadt selbst zu Aidens Verbündetem – und zu seiner stärksten Waffe!

Entdecke die Möglichkeiten

In unserer Anspielsitzung machten wir uns zunächst auf, die Bedeutung der zahlreichen Symbole auf der Übersichtskarte zu ergründen – und stießen auf interessante Ergebnisse. Wider Erwarten bietet *Watch Dogs* nämlich eine Vielzahl von Nebenmissionen abseits der üblichen Hauptstory, etwa die Säuberung von Gang-Hauptquartieren. Wo die Gauner hausen, erfährt Aiden, indem er die Telefonate von NPCs abhört. In der Stadt findet ihr auch spezielle Graffiti, die sich mit einem Smartphone abscannen lassen, um ein Augmented-Reality-Spielchen zu starten. Darin darf Aiden beispielsweise eine Zielscheiben-Schießübung auf Pixel-Aliens absolvieren oder ein Parkour-Rennen, in dem der Held in möglichst kurzer Zeit virtuelle Münzen einsammeln muss.

Unerwartet: Die Mini-Spiele

Wirklich überrascht haben uns aber die Mini-Spiele, die man eigentlich nicht in der dystopischen Welt von *Watch Dogs* vermuten würde: Unter anderem gibt es Hütchenspiele, Wetttrinken, Pokern und Schach! Das Hütchenspiel (auch als Nussschalenspiel bekannt) fällt selbsterklärend aus. Beim Wetttrinken muss man einen wackelnden Cursor mithilfe des Analogsticks inmitten eines Kreises halten. Nach einer Weile leuchtet zum Abschluss der Trinkrunde eine zufällige Taste auf, die es zu drücken gilt – ein simpler Reaktionstest. Poker passt da schon besser ins Spielszenario. In einem zwielichtigen Kellergewölbe hat Aiden die Möglichkeit, an einer Pokerrunde mit hohen Einsätzen gegen mehrere KI-Kartenspieler teilzunehmen. Auch hier erwartet euch eine klasse Idee: Indem Aiden die Sicherheitskamera im Raum hackt, kann er nicht nur ins Blatt der Mitspieler linsen, sondern auch ihren Stresslevel messen. Je gestresster der Gegner, desto wahrscheinlicher ein Bluff oder eine wirklich gute Hand. Solche Nebenaktivitäten vermitteln einen Eindruck davon, mit welchem Spielumfang man in *Watch Dogs* abseits der Hauptgeschichte rechnen kann. Auf Nachfrage verriet uns der Entwickler, dass man für die Hauptstory rund 20 bis 40 Spielstunden einplanen sollte – abhängig von der persönlichen Spielweise.

Kampfsportler: Mithilfe seines Schlagstocks kann sich Aiden auch problemlos im Nahkampf behaupten. Nur immer feste drauf!

Architekt der Zerstörung? Die Identität des alten Mannes ist unklar. Gut möglich, dass er hinter der Bedrohung von Chicago steckt.

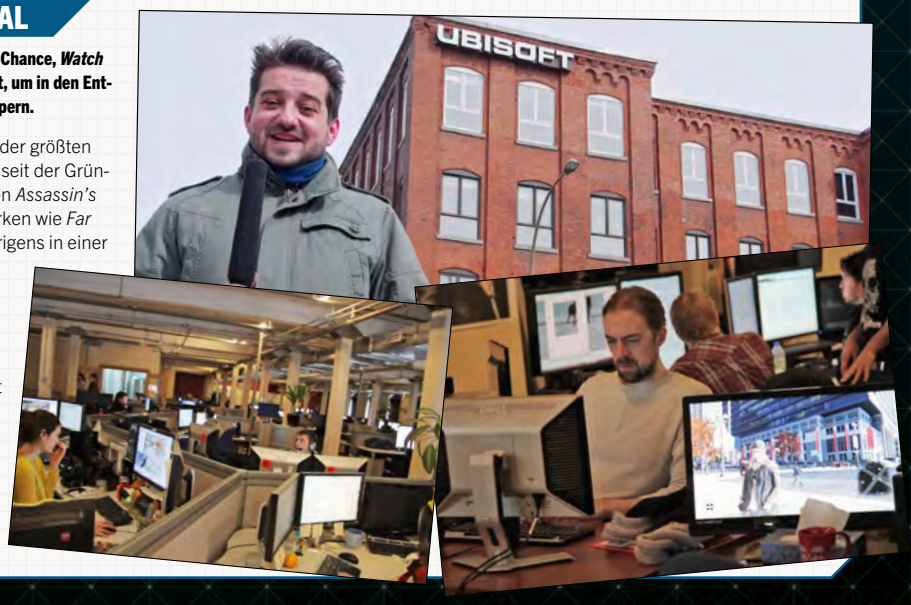
Schöne neue dynamische Welt

Mit dem pulsierenden Stadtalltag wirkt *Watch Dogs* zwar recht lebendig, aber nicht wirklich neu. Immerhin wurde uns das Konzept einer offenen Welt mit vielfältigen spielerischen Möglichkeiten schon von zig anderen Games vorgesetzt, auch wenn dabei unsere Erwartungen nicht immer erfüllt wurden. *Watch Dogs* funktioniert jedoch anders, denn was in anderen Genre-Vertretern nur der Atmosphäre dient, hat im vernetzten Chicago tatsächlich einen spielerischen Sinn. Das Scannen der Stadtbewohner kann etwa zu Nebenmissionen führen oder Aidens Kontostand aufbessern, sofern der angepeilte Bürger genügend Einkommen besitzt und man es übers Herz

ZU BESUCH BEI UBISOFT MONTREAL

Anfang März reisten wir in das eisig kalte Kanada. Neben der Chance, *Watch Dogs* ausgiebig anzuspielen, nutzten wir auch die Gelegenheit, um in den Entwickler-Alltag von Ubisoft Montreal hautnah hineinzuschnuppern.

Mit über 2.400 Angestellten ist Ubisoft Montreal eine der größten Spieleschmieden der Welt. Fast 100 Titel wurden hier seit der Gründung 1997 erschaffen, unter anderem die Spielereihen *Assassin's Creed* und *Prince of Persia*, gefolgt von Spielen zu Marken wie *Far Cry*, *Rainbow Six* und *Splinter Cell*. Das Studio, das übrigens in einer ehemaligen, um 1900 erbauten Textilfabrik zu Hause ist, genießt in der Stadt Montreal einen hervorragenden Ruf. Spätestens zur Mittagsstunde erahnt man anhand der vollen Restaurants und Imbissläden rund um den Firmensitz den positiven wirtschaftlichen Einfluss auf die Region. In den Räumen selbst überrascht das Gebäude mit rustikalem, von Holz geprägtem und provisorisch wirkendem Innenleben. Nichtsdestotrotz setzt man selbstverständlich auf modernste Technik – und dies geht mit strengen Sicherheitsvorschriften einher. Aus Geheimhaltungsgründen müssen die meisten Rechner beispielsweise ohne USB-Anschluss auskommen.



Unterwegs auf leisen Sohlen: Trotz über 30 Waffen im Spiel lassen sich laut Entwickler 95 Prozent der Missionen schleichend lösen.

bringt, die unbescholtene Person via Hack um ihre Ersparnisse zu erleichtern. Im Gegenzug reagieren die NPCs auch auf Aidens Handlungen. Beim Anspielen haben wir versehentlich für Sekundenbruchteile die Waffe gezückt. Ein aufmerksamer Bewohner beobachtete unser Missgeschick von der anderen Straßenseite aus und fischte prompt nach seinem Handy, um die Polizei zu verständigen. Dank Aidens Smartphone konnten wir das Telefonat zwar mithören und waren somit vorgewarnt, doch mehrere anrückende Polizeifahrzeuge samt bewaffneter Uniformierter machten unseren ursprünglich simplen Nebenauftrag, eine Baustelle von Gangsterschergen zu säubern, nicht gerade leichter.

Aus Erfahrung gut

Fließend leicht und zugänglich funktionierte die Steuerung – so gut, dass wir zu keinem Zeitpunkt Schwierigkeiten damit bekamen, uns auch mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu messen. Die Steuerung entspricht genau dem, was man erwarten würde, wenn man an andere Ubisoft-Montreal-Titel wie die *Assassin's Creed*-Reihe denkt. Schnell und direkt können wir zwischen Aidens Waffen hin und her schalten, nutzen elektronische Gadgets wie beispielsweise „Köder", um Gegner mit einem Tonsignal abzulenken, und hacken selbst mitten im Gefecht noch verschiedenste Objekte, um Feinde etwa via digital vernetzter Heizrohre hochexplosiv ins Nirwana zu befördern. Fahrzeuge wie Autos und Motorräder steuern sich gut und genau, das Fahrgefühl ist aber schlicht und „arcadig" gehalten – wer sich in den gängigen Open-World-Actiontiteln wohlfühlt, wird auch in *Watch Dogs* keine Probleme haben, eine Fahrsimulation sollte man aber natürlich nicht erwarten. Auch das Coversystem funktioniert komfortabel und bie-

DYNAMISCHE MULTIPLAYER-MODI

Für den Multiplayer-Part von *Watch Dogs* hat sich Ubisoft für eine interessante Lösung entschieden. Single- und Multiplayer sind nicht streng voneinander getrennt: Man hat auch während der Kampagne die Möglichkeit, auf Multiplayer-Spielmodi zuzugreifen, oder wird zwischen Story-Missionen gefragt, ob man ein Mehrspieler-Feature nutzen will. Auf der Stadtkarte entdeckten wir folgende Onlinemodi: Rennen (2 bis 8 Spieler), Hacker (1 gegen 1), Decryption (3 bis 8 Spieler), Freeroam (1 bis 8 Spieler), Tailing (1 gegen 1) und ctOS Mobile Challenge (1 gegen 1). Wer keine Lust auf Multiplayer hat, kann *Watch Dogs* auch komplett offline spielen. Jetzt bleibt nur noch abzuwarten, ob diese Konzepte es auch exakt so auf die Wii U schaffen werden.

1. Im Online-Spielmodus Hacker betreten wir die Session eines anderen Spielers – mit dem Ziel, ihn unerkannt zu hacken.

2. Unser Opfer wird über den Hack informiert und muss uns nun innerhalb eines Zeitfensters finden und ausschalten.

3. Gelingt uns der Datentransfer, ohne erwischt zu werden, verdienen wir mit jedem Hack des Opfers Erfahrungspunkte.

WATCH-DOGS-RADIO
Aus dem Autoradio ertönt eine gute Mischung aus bekannten und weniger bekannten Liedern. Unter anderem gibt es Songs von Public Enemy, The Smashing Pumpkins, Nas, Weezer, Alice Cooper und Rise Against.

Über 60 lizenzierte Fahrzeuge stehen bereit, um von Aiden „ausgeborgt" zu werden. Sämtliche Karren bieten verschiedene Kameraperspektiven inklusive Cockpit-Ansicht.

tet zudem mehr Freiheit als der genretypisch starre Deckungswechsel: Um an einer anderen Stelle Schutz zu suchen, können wir nämlich mit einem Cursor frei einen bestimmten Punkt anvisieren, den Aiden dann gezielt ansteuert. Das geht leicht von der Hand und sorgt dafür, dass unser Protagonist durch cleveren Deckungswechsel schnell von Gefechten aus zuvor sicherer Distanz in Nahkampfreichweite gelangt, um seine Gegner so effektvoll mit Griffen oder Schlagstock auszuschalten.

Oft geht es auch ohne Kampf

Generell ist der offene Kampf aber kein Zwang. Der Spieler hat stets die Wahl, ob er mit brachialer Gewalt oder lieber schleichend agieren möchte. Zusammen mit Aidens vielseitigen Hacking-Fähigkeiten entfaltet gerade das subtile Ausschalten von Gegnern spielerische Finesse. Hackt sich Aiden etwa von Kamera zu Kamera, so ist er in der Lage, ein ganzes Gebäude von Gegnern zu säubern, ohne es selbst je betreten zu haben – ferngesteuerten Gerätschaften und Explosionen sei Dank. Friedlichere Spielernaturen müssen nicht bangen: Aiden geht nur dann in den kompromisslosen Kampf, wenn er es moralisch begründen kann. Aus schleichender und versteckter Position heraus werden Gegner im Nahkampf lediglich betäubt. Diese Vorgehensweise ist bezeichnend für das gesamte Spiel. Überall bieten sich mehrere interessante Möglichkeiten, die der Spieler nutzen kann, aber eben nicht muss. Genau das macht den Reiz von *Watch Dogs* aus: Chicago ist ein dynamischer Open-World-Spielplatz, gewürzt mit einem brandaktuellen Szenario.

Olaf Szymanski/Benjamin Kegel

Die U-Bahn dient als Schnellreisefunktion zwischen den verschiedenen Stadtteilen Chicagos. Haltet euch nur gut fest …

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Irgendwo zwischen hohen Erwartungen und der Angst vor der Projekteinstellung."

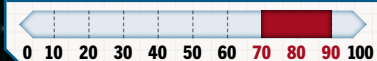
Dass unlängst mal wieder die Sau von der Einstellung des *Watch Dogs*-Projekts auf der Wii U durchs Dorf getrieben wurde, hat seinen Grund: Ubisofts selbsterklärtes Meisterwerk in spe hat sich auf eine derart gigantische Fallhöhe gehypt, dass manch ein Fan sich den Titel gar nicht mehr für die Wii U vorstellen kann! Taugt das denn was auf Nintendos Flaggschiff? Kann eine Wii U so was überhaupt? Ist das Spiel technisch nicht zu anspruchsvoll? Ganz ehrlich: Die Wii-U-Fassung von *Watch Dogs* ist im Moment noch eine echte Wundertüte, bei der von der Frontalkollision bis zur Hitwertung alles drin ist! Weniger spannend wird die Entwicklung dadurch natürlich nicht.

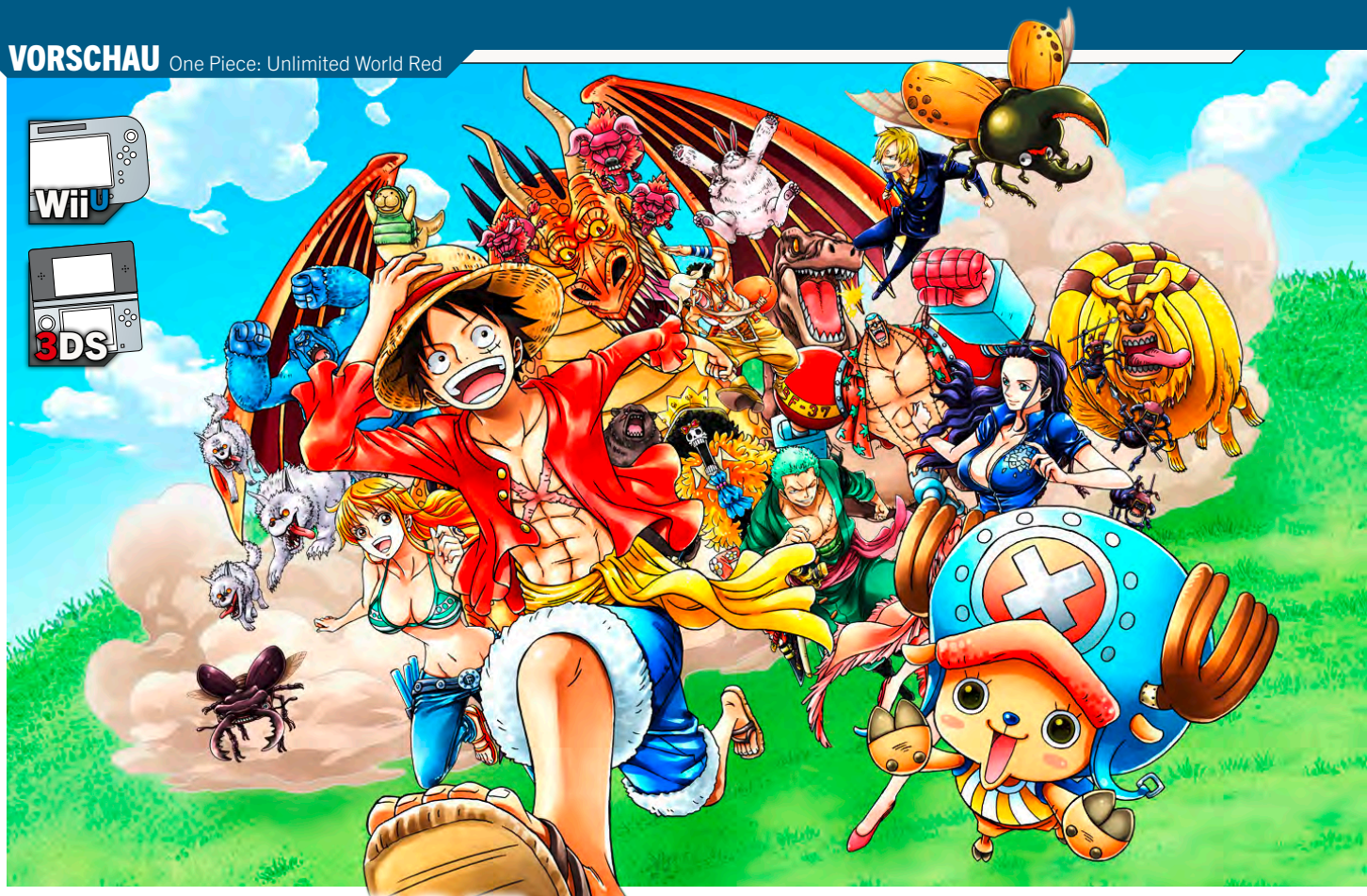
INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montreal
Alternative: Assassin's Creed 4: Black Flag
Termin: 2014

Screen-Info: Die Screens stammen von Ubisoft persönlich. Dass sie auf der Wii U tatsächlich so prächtig aussehen werden, halten wir für … unwahrscheinlich.

WERTUNGSTENDENZ





ONE PIECE: UNLIMITED WORLD RED

Action-Adventure Es müssen nicht immer Assassinen sein: Dieses Anime-Abenteuer versetzt euch in die durchgeknallte Piraten-Welt von *One Piece* – samt Drachen und zeichnenden Waschbären.

Manche Spiele haben eine seltsame Reise hinter sich, bis sie endlich im Laden und anschließend in den Konsolen von Spielern landen. Eines davon ist das kommende *One Piece: Unlimited World Red*. Der Titel erschien eigentlich schon im Herbst des vergangenen Jahres in Japan, und zwar exklusiv für den Nintendo 3DS. Irgendwann 2014 kommt das Spiel nun auch in Europa in den Handel – jedoch nicht mehr ausschließlich für den Nintendo-Handheld, sondern zusätzlich für die parallel angekündigten Plattformen Wii U, Playstation 3 und Playstation Vita. Kann das Abenteuer trotz des 3DS-Ursprungs auch auf Nintendos Heimkonsole überzeugen? Oder erwartet euch etwa wieder einmal ein typischer Lizenz-Einheitsbrei, wie ihn leidgeprüfte Videospieler schon zur Genüge gewohnt sind?

Freibeuter-Prügelei

Inhaltlich werden sich die verschiedenen Versionen allem Anschein nach nicht unterscheiden. Euch erwartet ein abwechslungsreiches 3D-Action-Adventure mit Fokus auf ein Combo-lastiges Kampfsystem. Ihr verfügt über einen leichten und einen

Wie auch in der Anime-Serie ist Ruffy der primäre Protagonist des Abenteuers. Neben ihm werdet ihr aber auch viele andere Figuren steuern dürfen.

Grafisch wird das Piraten-Abenteuer die Wii U nicht fordern. Es wirkt aber schön gestaltet und überzeugt durch abwechslungsreich designte Levels.

Wie in der Serie ist Lorenor Zorro ein begnadeter Schwertkämpfer. Mit seiner Klinge kann er nicht nur Gegner mühelos in Geschnetzeltes verwandeln.

Die Spezialattacken der Figuren sind beeindruckend in Szene gesetzt. Da schnappt sich Brook schon mal seine Gitarre und schmettert einen harten Rock-Riff!

schweren Angriff, könnt per Ausweich-Move feindlichen Attacken entgehen oder sie blocken und euch auf Knopfdruck mit einem beherzten Sprung in Sicherheit bringen. Zudem verfügt ihr über eine Leiste, welche ihr durch gelungene Angriffe und andere Aktionen nach und nach aufladen könnt. Ist die Anzeige voll, habt ihr Zugriff auf diverse Spezialattacken, mit denen ihr den Bösewichten besonders effektiv Feuer unterm Hintern machen könnt. Wer schon einmal einen der bisherigen *One Piece Unlimited*-Teile gespielt hat, kann sich ungefähr vorstellen, was ihn erwartet. Abseits der Gefechte erwarten euch lustige Freizeit-Beschäftigungen. So können die Protagonisten etwa beim Fangen von Schmetterlingen oder beim Angeln ihr Talent beweisen. Übrigens könnt ihr all diese Aktivitäten nicht nur mit Serien-Protagonist Ruffy bestreiten; neben ihm werden noch über ein Dutzend weitere Figuren aus der Anime-Serie steuerbar sein, wie etwa die vollbusige Nami oder der verschlagene Lysop. Die Story des Abenteuers stammt aus der Feder von *One Piece*-Mastermind Eiichirō Oda. Die Piratenbande rund um Held Ruffy trifft zu Beginn des Spiels auf einen seltsamen Waschbären namens Pato, der über die Fähigkeit verfügt, seine von ihm gemalten Bilder zum Leben zu erwecken. Er bittet die Freibeuter, ihm auf der Suche nach einer ihm wichtigen Person zu helfen. Leider endet die Rettungsmission mit der Entführung der Piraten-Clique durch einen Bösewicht namens der Rote Graf, welcher nur Ruffy entgehen kann. Dieser macht sich natürlich umgehend auf, seine verlorenen Freunde einen nach dem anderen zu retten. Anschließend gehen diese in die Auswahl an spielbaren Helden über. Ruffys neuer Gefährte Pato steht ihm in dieser Quest mit Rat und Tat zur Seite. Wir nehmen stark an, dass der zeichenbegabte Pelzträger allerhand praktische Gegenstände und Hilfs-Monster für seinen Begleiter in die Welt malen wird. Zugegeben, die Handlung klingt nicht gerade nach oscarwürdigem Material. Allerdings dürfte sie durch den gelungenen *One Piece*-Humor wohl für einige vergnügliche Situationen sorgen.

Drachentöter

Zwar merkt man dem Titel auf dem bisher gezeigten HD-Material den Handheld-Ursprung an, aufgrund des charmanten Anime-Looks kann sich *Unlimited World Red* aber trotzdem meistens sehen lassen. Die Levels wirken bunt und liebevoll gestaltet, die Hintergründe sind schön gezeichnet, die Figuren sind gut animiert und verfügen über eine überzeugende Mimik und die stilvoll umgesetzten Spezialattacken wissen zu gefallen. Besonders der Kampf gegen einen gewaltigen roten Drachen, den wir im aktuellen Spieltrailer zu sehen bekommen, gefällt dank der guten Choreografie und des abgedrehten Figuren-Designs. Wir freuen uns auf jeden Fall schon darauf, gemeinsam mit den Strohhut-Piraten ins Abenteuer ziehen zu können. Übrigens: Exklusiv in der lokalisierten Fassung des Spiels enthalten sein wird der sogenannte Coliseum Mode. In Arena-Kämpfen werdet ihr hier euer Talent in actionreichen Gefechten unter Beweis stellen können. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Das Abenteuer wirkt vielversprechend – vor allem der Humor hat es mir angetan."

Ich wusste vor der Recherche zu *One Piece: Unlimited World Red* nur rudimentär über die zugrunde liegende Anime-Lizenz Bescheid. Nun kann ich aber mit Fug und Recht behaupten, mich in der abgefahrenen Welt rund um Ruffy und die anderen Strohhut-Piraten gut auszukennen – und das Wii-U- und 3DS-Abenteuer versprüht genau denselben Charme wie die Vorlage. Das abwechslungsreiche Gameplay, welches auf eine unterhaltsame Mischung aus wilden Kämpfen, ruhigen Erforschungs-Touren und lustigen Minispielchen setzt, wirkt zudem sehr ansprechend. Bleibt zu hoffen, dass der Wii-U-Fassung der 3DS-Ursprung nicht allzu stark anzumerken sein wird.

Das Design der Figuren und der Gegner ist sehr gut gelungen. Dieser rote Drache wirkt ebenso lustig wie respekteinflößend.

INFOS

Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Ganbarion
Alternative: One Piece Unlimited Cruise 2
Termin: 2014

Screen-Info: Die Bilder auf diesen Seiten stammen von Bandai Namco. Sie zeigen, wie das fertige Spiel auf der Wii U voraussichtlich aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

MARIO GOLF: WORLD TOUR

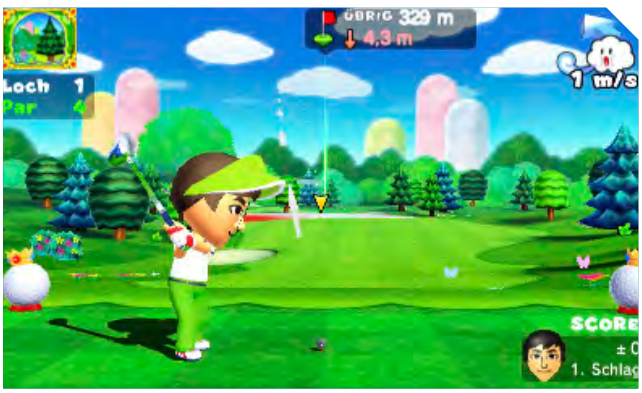
Sportspiel Die seit vielen Jahren erfolgreiche Serie feiert Einstand auf dem Nintendo 3DS und bietet dank hervorragender Spielbarkeit beste Golf-Unterhaltung mit einer Prise Simulation!

Unser Lieblingsitaliener Mario ist schon ein echter Tausendsassa: Neben seinen Auftritten in den weltberühmten Jump & Runs sorgt der Nintendo-Held auch regelmäßig als Sportskanone für Furore. Ob Tennis-Profi, Fußballspieler, Kart-Fahrer oder gar als Teilnehmer bei den Olympischen Spielen, Mario ist überall dabei und verfügt grundsätzlich über ziemlich ausbalancierte Fähigkeiten. Marios eifrige Sportbegeisterung erinnert uns fast schon ein kleines bisschen an Moderator Stefan Raab, der ebenfalls nicht müde wird, sich in seiner TV-Show mit seinen Gästen in allen möglichen Sportarten zu messen. Aber zurück zum Thema: Laut Nintendo erscheint *Mario Golf: World Tour* hierzulande am 2. Mai und stellt gleichzeitig das Debüt der Serie auf dem 3DS dar. Mario verfügt allerdings schon seit langer Zeit über Erfahrung im Golf-Sport, schließlich war das Nintendo-Maskottchen schon Anno 1991 im 8-Bit-Klassiker *NES Open Tournament Golf* als spielbarer Charakter mit an Bord. Inzwischen sind viele Jahre vergangen und die Technik aktueller Konsolenhardware hat sich in einem höchst rasanten Tempo weiterentwickelt und bietet Features, von denen wir im 8-Bit-Zeitalter nur geträumt haben.

Exquisite 3D-Optik

Die auf Wunsch auch abschaltbare 3D-Funktion des 3DS stößt nicht bei allen Zockern auf Anklang und sogar Nintendo selbst ist mit der Einführung des 2DS-Modells (bei dem kein 3D-Display verbaut ist!) wieder einen Schritt in die andere Richtung zurückgegangen. Die Gründe sind klar, die eingesetzte Technik ist eben noch nicht perfekt und verhindert vor allem bei Bewegungen des

Die spielbaren Figuren wie Schwergewicht Bowser verfügen jeweils über spezielle Fähigkeiten (etwa einen kraftvollen Abschlag) sowie einen eigenen Schwungstil.

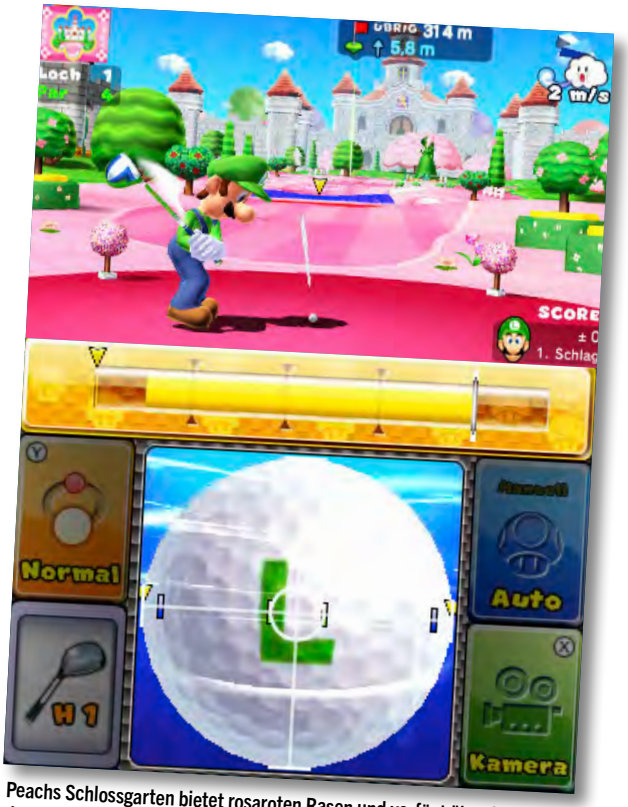


Auf Wunsch könnt ihr im sogenannten Palastclub-Modus die Nintendo-Charaktere links liegen lassen, um mit dem eigenen Mii euer Handicap zu verbessern.

Displays eine gleich bleibende Qualität der 3D-Darstellung. Die Probleme sind natürlich bekannt und wir haben gelernt, damit umzugehen und den 3DS möglichst ruhig zu halten, sobald der 3D-Schalter aktiviert wird. Was man in diesem Zusammenhang bei *Mario Golf: World Tour* zu sehen bekommt, verfehlt seine Wirkung nicht und wirkt richtig schick. Die unterschiedlichen Golfkurse sehen bereits in 2D sehr lebendig aus und mit eingeschalteter 3D-Option wird der Eindruck noch weiter verstärkt: Das Spiel versetzt euch mitten ins Geschehen und vermittelt dank gelungener Kamerafahrten ein schönes Gefühl für die Größendimensionen der abwechslungsreich in Szene gesetzten Golfkurse. Die Animationen der spielbaren Charaktere wie Donkey Kong, Daisy oder Waluigi sind ebenfalls ein Hingucker und coole Effekte sorgen für die ansprechende Visualisierung der jeweiligen Wetterverhältnisse. Ihr könnt regelrecht beobachten, wie ein hoch in die Luft geschlagener Ball von Böen erfasst wird und sich dadurch seine Flugbahn verschiebt. In solch einer Situation lässt sich die Kursänderung natürlich nicht mehr verhindern. Deshalb solltet ihr lieber schon vor dem Schlag auf die Windstärke achten und aus welcher Richtung das Lüftchen kommt, um euren Schwung perfekt an die aktuell vorherrschenden Bedingungen anzupassen.

Beschwingtes Sportspiel

Im Rahmen eines Redaktionsbesuchs von Nintendo hatten wir Ende März die Gelegenheit, *World Tour* einen halben Tag lang zu zocken. Dabei durften wir auf zwölf der insgesamt 16 spielbaren Charaktere zurückgreifen und uns nach Herzenslust in Peachs Schlossgarten und dem Waldkurs austoben. Wie von einem Mario-Game nicht anders zu erwarten, ist der Simulationsaspekt einem spaßigen Spielablauf untergeordnet. Also nicht wundern, wenn ihr auf dem rosafarbenen Untergrund des Schlossgartens sonderbare Felder entdeckt, die euren Golfball (entgegen allen offiziellen Regeln des Sports) bei Berührung noch ein Stück in Richtung des sogenannten Grüns bugsieren. Mitten in dieser Zone befindet sich das Loch, in dem der Golfball letztendlich verschwinden soll. Außerhalb des Grüns muss der Ball grundsätzlich angelupft werden, also vom Boden abheben. Innerhalb des Grüns wird ein anderer Schläger verwendet, der aufgrund seiner Form den Ball nicht in die Luft katapultiert, sondern auf dem kurz geschorenen Rasen möglichst Richtung Loch rollen lässt. Wie von anderen Golfsimulationen gewöhnt, hilft ein eingeblendetes Gitterraster bei der Einschätzung von Bodenunebenheiten auf dem Grün. Je nach vorhandenem Gefälle bewegen sich kleine Pfeile auf den weißen Linien des Gitters. Die Geschwindigkeit, mit der sich die Pfeile bewegen, ist dabei ein direktes Indiz für die Stärke des Gefälles. So lassen sich erforderliche Abweichungen beim Putten berücksichtigen, was mit der gelungenen Steuerung tadellos klappt. Übrigens enthält das Spiel auch einen mächtigen Online-Modus für Matches weltweit, jedoch durften wir den noch nicht ausprobieren. **Uwe Hönig**



Peachs Schlossgarten bietet rosaroten Rasen und verfügt über Spezialfelder, die einen Golfball bei Kontakt noch ein paar Meter weiterschleudern.

Das sogenannte Putten ist nur auf dem Grün erlaubt. Vor der Ausführung zeigen Hilfslinien die vorhandenen Unebenheiten an.

MEINUNG
Uwe Hönig

„Schnelle Erfolgserlebnisse für Einsteiger und klasse Steuerungsoptionen für Profis!“

Leider waren die beiden letzten 3DS-Games, auf die ich mich ziemlich gefreut hatte (*Mario Party: Island Tour* und *Yoshi's New Island*), nicht ganz so gut, wie ich mir das gewünscht hätte. Glücklicherweise hat Nintendo mit *Mario Golf: World Tour* aber noch ein Ass im Ärmel, das an die Qualitäten der Serie nahtlos anknüpft und offenbar in der Lage ist, die Riege der Vorgänger in den Schatten zu stellen. Die aufgewendete Kraft, mit der euer Bildschirm-Alter-Ego auf den Golfball drischt, wird durch eine kreisförmige Anzeige dargestellt, was nach kurzer Eingewöhnung super funktioniert. Entsprechendes Timing erzeugt einen Drall nach rechts oder links, während Backspins oder Topspins durch zusätzliche Tastenkombinationen ausgelöst werden. So ermöglicht die Steuerung kraftvolle, platzierte Abschläge und präzises Putten – genial!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Camelot
Alternative: Nintendo Touch Golf (Nintendo DS)
Termin: 2. Mai 2014

Screen-Info: Bei einem Redaktionsbesuch durften wir den Titel spielen. Die Grafikqualität entspricht den hier abgebildeten Presseshots von Nintendo.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Nintendo eShop

DAS GROSSE VORSCHAU-SPECIAL

Indie-Hits und kein Ende: Während die Spieleregale eher schwach bestückt sind, platzt der eShop-Bereich von Wii U und 3DS aus allen Nähten. Auf den folgenden Seiten stellen wir euch die vielversprechendsten kommenden Download-Titel vor.

VORSCHAU-INHALT

Mighty No. 9 (Wii U/3DS) Seite 29

Child of Light (Wii U) Seite 30

Nihilumbra (Wii U) Seite 32

Guacamelee! – Super Turbo Championship Edition (Wii U) Seite 33

Hyper Light Drifter (Wii U) Seite 34

Azure Striker Gunvolt (3DS) Seite 34

Swords and Soldiers 2 (Wii U) Seite 35

Scram Kitty and his Buddy on Rails (Wii U) Seite 35

A.N.N.E. (Wii U) Seite 36

Art of Balance (Wii U) Seite 36

Shantae: Half-Genie Hero (Wii U) Seite 37

Tengami (Wii U) Seite 37

Ittle Dew (Wii U) Seite 37

Machen wir uns nichts vor: Die Situation der Wii U, was die Spiele-Versorgung vonseiten großer Publisher anbelangt, ist besorgniserregend. Nicht nur PS4- und Xbox-One-Titel wie *Batman: Arkham Knight* oder *Assassin's Creed Unity* erscheinen nicht für die technisch schwächere Nintendo-Konsole, auch eigentlich leicht umzusetzende Titel wie *Castlevania: Lords of Shadow 2* oder das *Tomb Raider*-Reboot kommen nicht für Wii U in den Handel. An einer anderen Front hingegen läuft der Nintendo-Zauberkasten aktuell zur Höchstform auf: Bezüglich der Menge an kommenden Download-Spielen hält die Nintendo-Konsole locker mit der Konkurrenz mit. Vor allem Indie-Spiele haben auf der Wii U eine Heimat gefunden, was nicht zuletzt an Nintendos vorbildlichem Umgang mit den unabhängigen Entwicklern liegt. Der Mario-Konzern legt den oftmals auf Kickstarter geborenen Titeln nämlich keinerlei Steine in den Weg und hat zudem eine sehr entwicklerfreundliche Hardware zu bieten. Der letzte Beweis dafür: Die Unity Engine, welche Nintendo Ende 2013 auf der Wii U verfügbar machte – kostenfrei. Das erfreuliche Ergebnis ist, dass sich inzwischen stolze 50 mithilfe des Tools hergestellte Spiele für die Nintendo-Konsole in Entwicklung befinden, welche zum großen Teil noch 2014 erscheinen sollen.

Mobile Download-Freuden

Bei all dem Lob für den eShop der Wii U soll aber auch das 3DS-Äquivalent nicht vergessen werden. Im Handheld-Shop bekommen sowohl Indie-Entwickler als auch die Spieler viel geboten. Beiden Download-Läden widmen wir die folgenden neun Seiten. Neben Ubisofts *Child of Light* stellen wir euch potenzielle Highlights wie *Guacamelee! – Super Turbo Championship Edition* oder *Mighty No. 9*, aber auch Geheimtipps wie das charmante *Scram Kitty and his Buddy on Rails* vor. Mit dem Ausblick auf derart viele tolle Spiele fällt es leicht, über den schwachen Retail-Support vonseiten der Drittthersteller hinwegzublicken. Wir wünschen viel Spaß beim Lesen!

Euer N-ZONE-Team

An Mut fehlt es dem kleinen Kerl nicht, aber an der nötigen Schlagkraft. Diese kann sich Beck jedoch erarbeiten: Mit jedem besiegten Androiden erhält er neue Fähigkeiten!

MIGHTY NO. 9

Action-Jump&Run Von einer Idee auf Kickstarter ins größte Nintendo-Fachmagazin Deutschlands: Wer Crowdfunding immer noch für ein Nischenthema hält, kennt unseren Freund Beck noch nicht!

Keiji Inafune, einer der geistigen Väter der Action-Jump&Run-Legende Mega Man, startete am 31. August 2013 eine Spendensammlung auf der Crowdfunding-Webseite Kickstarter. Sein Wunsch: Mit dem Titel *Mighty No. 9* einen geistigen Nachfolger zur beliebten, in den letzten Jahren aber brachliegenden *Mega Man*-Serie zu kreieren. Seine Bitte: Spenden in Höhe von mindestens 900.000 Dollar. Inafunes Idee war ein Hit: Nach nicht einmal zwei Tagen waren die 900.000 Dollar auf seinem Konto, doch die Spendenbereitschaft ging noch deutlich weiter – und weil bis zum Ende der Sammlung fast vier Millionen Dollar zusammenkamen, bekommt *Mighty No. 9* im Jahr 2015 auch eine Version für die Wii U und den 3DS spendiert!

Dank der Kickstarter-Spendenbereitschaft bekommt Beck einen Sidekick namens Call ebenso spendiert wie Boss-Rush-, Retro-, Turbo- und Online-Spielmodi!

Ein kleiner Bruder namens Beck

Spendiert wird euch mit dem neusten Inafune-Projekt auch eine Zeitreise: Das Action-Jump&Run befördert euch ins Jahr 20XX, mitten hinein in einen Krieg gegen die Technik. Ein Computervirus hat beinahe alle Roboter auf unserer Welt infiziert und in aggressive Maschinen verwandelt, darunter auch acht Androiden-Geschwister. Zum Glück ist ihr neuntes Brüderchen, genannt Beck, von der PC-Seuche verschont geblieben und kampfbereit: In acht frei wählbaren Levels wartet jeweils eines seiner Geschwister zum Robo-Duell auf ihn. Gelingt es Beck, seinen Gegner zu bezwingen, kann er dessen Baupläne übernehmen und sich damit neue Verwandlungs-Fähigkeiten aneignen. Diese erleichtern Beck nicht nur weitere Kämpfe, sondern gestatten ihm auch das Erkunden bisher nicht zugänglicher Levelbereiche! So dürfte *Mighty No. 9* ein unheimlich spaßiges Teil zwischen Action, Hüpfspiel, Forscherdrang und der richtigen Taktik werden.

Benjamin Kegel

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Hier gibt es eigentlich nur Gewinner!“

Dass dieser Gameplay-Mix viel Spaß macht, wissen wir bereits aus der Vergangenheit. Dass Keiji Inafune hochqualitative Videospiele gebacken bekommt, ist uns auch nicht neu. Und dass ein mit vier Millionen Dollar finanziertes Indie-Spiel Luft zum Atmen hat, sollte ebenfalls klar sein. Was kann *Mighty No. 9* also anderes werden als ein fantastisches Action-Hüpfspiel mit einer cleveren strategischen Note?! Das Beste an der Sache: Hier gibt es nur Gewinner: Mr. Inafune darf an seinem Traumprojekt arbeiten, die Gamer-Community sich ob ihrer Spendenbereitschaft auf die Schulter klopfen und vielleicht erwacht ja angesichts der neuen Konkurrenz sogar Mega Man wieder aus seinem Dornröschenschlaf. Gell, Capcom?

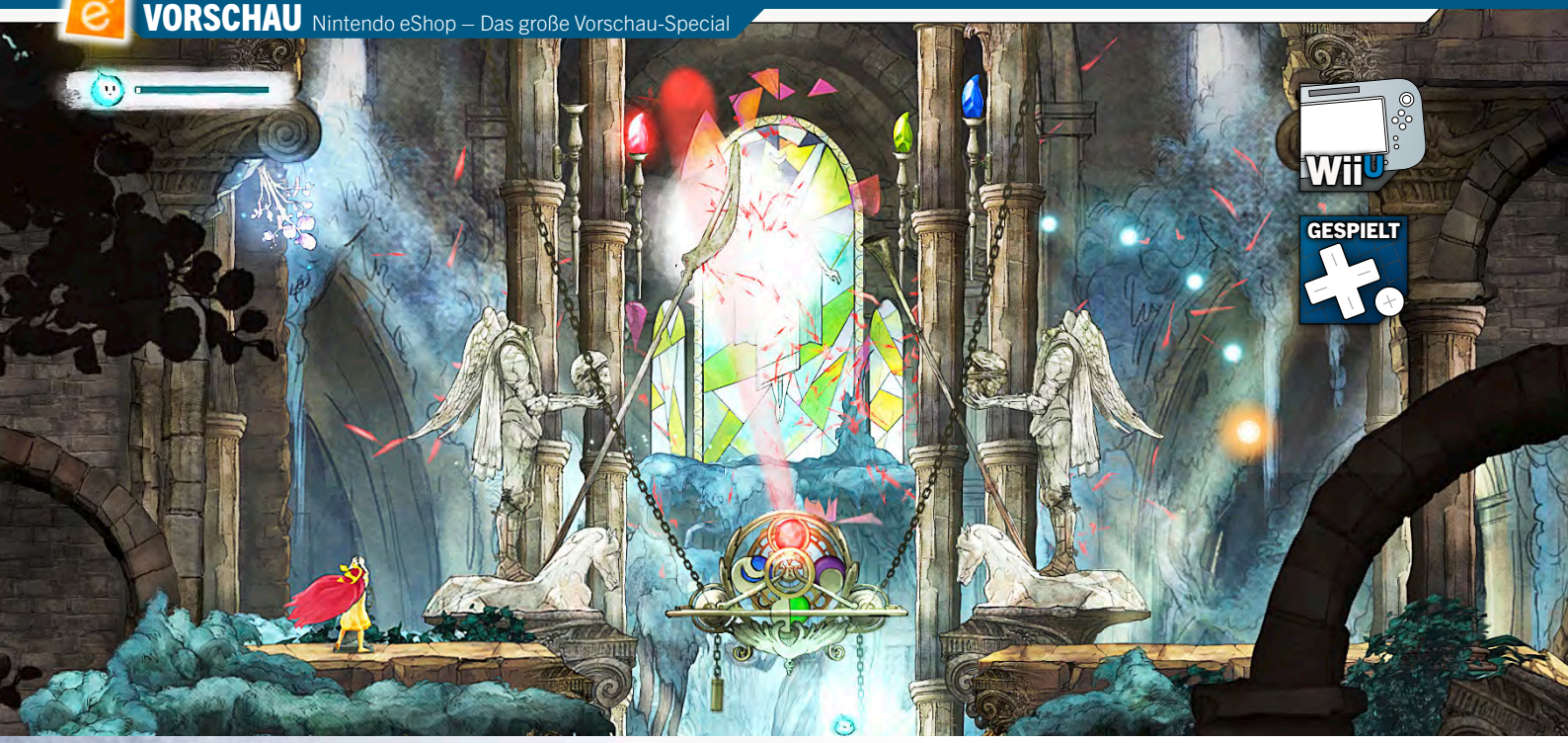
INFOS

Hersteller: Comcept
Entwickler: Comcept & Abstraction Games
Alternative: Mega Man X (Virtual Console für Wii U)
Termin: 2015

Screen-Info: Die Bilder stammen vom Comcept-Presseserver und sind, genau wie der fesche Beck, vielversprechende Prototypen und Konzeptstudien.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Die handgezeichneten Aquarell-Hintergründe sind nicht nur wunderhübsch, sondern protzen zudem mit famosen Lichteffekten.

CHILD OF LIGHT

Action-Rollenspiel Es ist ernst gemeint: In diesem Spiel wird viel gereimt. Doch daran stören wir uns nicht, denn Ubisofts Action-Rollenspiel ist ein Spielspaß-Gedicht.

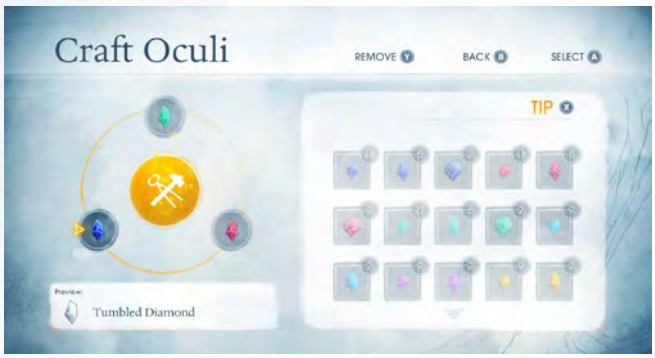
Das Ubiart Framework ist so etwas wie der künstlerisch wertvolle Gegenentwurf zur Unreal Engine: Mit den hauseigenen Grafikroutinen bastelt Ubisoft Spiele, die aussehen wie animierte Gemälde. So auch *Child of Light*: Die Mixtur aus 2D-Abenteuer und klassischem Japano-Rollenspiel versteht sich laut den Machern als ein interaktives Gedicht. Heldin Aurora erwacht in einer bizarren Traumwelt, hüpft und rennt über wunderschön gezeichnete Hintergründe und trifft auf ihrer Reise märchenhafte Weggefährten. Die Handlung kann man durchaus als esoterisch bezeichnen: Seltsam benannte Nebenfiguren erzählen in verschwurbelt gereimten Dialogen von einer bösen Schattenkönigin, die man doch bitte ausschalten solle. Dann wollen wir mal nicht so sein …

Mir geht ein Licht auf!

Auroras wichtigster Helfer ist dabei ein Glühwürmchen namens Igniculus! Die fliegende Lampe kann wahlweise von einem zweiten Spieler oder aber mit dem Touchscreen des Wii-U-Controllers gesteuert werden. Der leuchtende Begleiter sammelt herumschwirrende Energiekugeln ein, kommt bei einigen Rätseln als Laterne zum Einsatz und blendet kurzzeitig Gegner – die man sodann unbeschadet umgehen kann. Aber eigentlich sollte man das nur im Notfall tun: Denn die größte Stärke von *Child of Light* ist sein taktisches Kampfsystem (siehe auch Kasten oben rechts). Die Gefechte verbinden geschickt Action- und Strategie-Elemente zu einer fordernden Mischung. Und Glühwürmchen Igniculus sammelt derweil Energiekugeln ein, heilt seine Kollegen und verlangsamt durch blendendes Licht die Attacken der Monster.

Reich an Erfahrung

Erfolgreich bestrittene Scharmützel werden mit Charakter-Upgrades belohnt: Die klassischen Werte wie Stärke, Lebensenergie, Magie und Verteidigung werden beim Stufenaufstieg automatisch verbessert. Hinzu kommen typische Skills der



Eingesammelte Oculi-Juwelen können per Crafting-System miteinander verbunden werden (links). Im Talentbaum (rechts) sucht man sich bei Stufenaufstieg neue Skills aus.

CLEVERER ZUG: DAS KAMPFSYSTEM IM DETAIL

Die Gefechte in *Child of Light* erinnern an den Dreamcast-Klassiker *Grandia 2*. Wer diesen Genre-Oldie nicht kennt, dem helfen wir gerne auf die Sprünge: Sämtliche Kämpfer agieren rundenweise; wer als Nächstes an der Reihe ist, das zeigt eine Leiste am unteren Bildrand an. Der Clou daran: Jede Aktion braucht eine entsprechende Vorbereitungszeit. Man muss also abwägen, ob ein starker, aber eben auch langsamer Angriff sinnvoll ist – oder ob man lieber per Blitzattacke den Schlag eines Gegners unterbricht. Clever: Mit Zaubersprüchen kann man seine Truppe beschleunigen bzw. die Feinde einbremsen.

Marke „10 Prozent mehr kritische Treffer“ oder „5% bessere Chance beim Ausweichen“, die man innerhalb eines leider etwas chaotischen Talentbaums manuell freischalten darf. Und das individuell für jedes Partymitglied! Wie in einem typischen Rollenspiel nimmt Aurora nämlich im Verlauf der Handlung auch Nebenquests an und schart diverse Mitstreiter um sich – vom dickbäuchigen Zauberer bis hin zur eleganten Bogenschützin.

Wir investieren in Steine

Generell ist *Child of Light* komplexer, als es auf den ersten Blick erscheint: Aurora und ihre Freunde sammeln nicht nur magische Tränke, sondern auch wertvolle Juwelen namens Oculi ein. Diese Klunker kann man in die Sockel von Waffen, Rüstungen und Amuletten einsetzen – und erhält so beispielsweise ein mächtiges Flammenschwert. Auch das Craften eigener Edelsteine ist möglich: Fügt man beispielsweise drei Rubine zusammen, so entsteht ein deutlich stärkerer Riesenrubin. Wer die recht simpel aufgebauten Levels ganz genau durchsucht, der kann zudem permanente Status-Upgrades à la „5 Bonus-Stärkepunkte“ finden. Wo wir gerade beim Suchen und Finden sind: Ab und an ist es etwas unklar, wo man denn nun eigentlich gerade hin soll. Zumal Aurora schon bald eine Flugfähigkeit erhält und so wie eine Libelle frei herumschwirren kann. Eine Weltkarte wurde zwar eingebaut, die ist aber mehr Schmuck als nützliches Werkzeug. Und auch die Nebenquests wirken teils arg langweilig.

Von solchen Ärgernissen sollte man sich aber nicht abschrecken lassen: Denn insgesamt sieht *Child of Light* nicht nur fantastisch und individuell aus, es spielt sich auch toll und spannend. Ubisoft bietet den Download-Titel für ebenso knappe wie faire 15 Euro an – das Argument „Ist mir zu teuer“ zieht hier also nicht. Ganz im Gegenteil: Das Ding ist gut und günstig. ■ **Thorsten Küchler**

Da Aurora frei herumfliegen kann, gibt es keine fordernden Hüpfeinlagen – dafür aber charmant gemachte Minirätsel, bei denen man etwa Schalter betätigt.

MEINUNG
Thorsten Küchler

„Wir vergeben das Prädikat: künstlerisch sehr wertvoll!“

Child of Light sieht traumhaft aus, spielt sich rund und hebt sich wohltuend von der sonst oft so biederen Masse an Downloadtiteln ab. Dabei muss man noch nicht mal besonders auf intellektuell aufgeladene Software-Kost stehen, um den Titel zu mögen – um ehrlich zu sein, gehen mir die Reime und das melancholische Klaviergeklimper sogar eher auf den Keks. Das Kampfsystem ist indes uneingeschränkt prima: Taktisch und doch actionreich, simpel und doch tiefgründig – so mögen wir unsere Rollenspiel-Scharmützel, auch wenn der Talentbaum arg konfus daherkommt. Für 15 Euro ist mir dieses Märchen zum Mitspielen eine dicke Empfehlung wert.

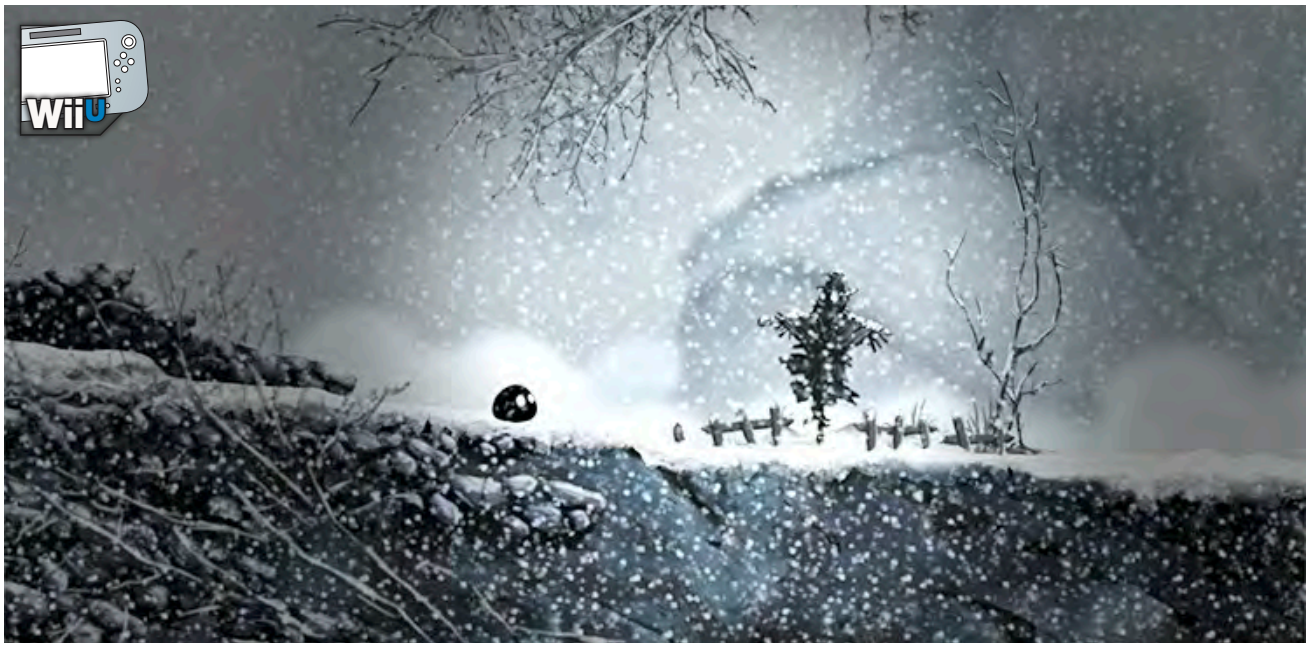
INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montreal
Alternative: Es gibt aktuell kein ähnliches Wii-U-Spiel.
Termin: 1. Mai 2014

Screen-Info: Die Bilder stammen allesamt von Ubisoft und aus den ersten drei Spielstunden. Sie stellen die Qualität der Grafik authentisch dar.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Borns Heimatwelt ist zwar ein atmosphärisches, sinistres Meisterwerk, trotzdem will man den armen kleinen Kerl einfach nur drücken. Zum Glück helft ihr ihm da durch!

NIHILUMBRA

Geschicklichkeit Ein knuffiger kleiner Klecks auf der Suche nach der eigenen Identität: *Nihilumbra* hat uns bereits auf dem PC begeistert. Nun darf sich die Wii U auf das edle Puzzlespiel freuen.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Der niedlichste Haufen Spielheld seit *A Boy and his Blob*!"

Okay, schon klar. Die Ähnlichkeiten mit *Limbo* und *Portal 2* liegen bei *Nihilumbra* nicht nur auf der Hand, das Spiel drückt sie euch auch noch förmlich ins Gesicht! Aber ganz ehrlich, ich kann mir für die Wii U etwas Schlimmeres vorstellen, als ihr das romantische Produkt zweier Spiele aufs Gamepad zu schaufeln, die in unserem Schwestermagazin XBG Games mit jeweils 93 beziehungsweise 95 Prozent bewertet wurden. *Nihilumbra* überzeugte uns in der Vergangenheit bereits durch seine simple, aber clevere Puzzle-Mechanik, die enorm charismatische Spielwelt und einen Protagonisten, der seiner fantastisch-gespenstischen Umgebung in nichts nachsteht.

INFOS

Hersteller: Beautifun Games
Entwickler: Beautifun Games
Alternative: A Boy and his Blob (Wii)
Termin: 2014

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendo. Unter www.nihilumbra.com könnt ihr übrigens eine Demo dieses tollen Spiels zocken.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Zu Spielbeginn ist *Nihilumbra*-Protagonist Born nicht viel mehr als ein putziger kleiner Blob in einer ihm feindlich gesinnten Welt. Im Laufe des Abenteuers erhält er aber nicht nur die Fähigkeit, seiner Umgebung einen neuen Anstrich zu verpassen, sondern bekommt auch noch mehrere Farben mit ganz besonderen Eigenschaften kredenzt. Werden diese dann auf die Levelbereiche eurer Wahl gepinselt, ändern sich für diese Gebiete die geltenden Umweltbedingungen.

Malt euch eure Welt aus!

Mit der blauen Farbe macht ihr Böden zu glitschigem Eis, sodass Feinde ausrutschen oder sich Objekte leichter verschieben lassen. Ein Anstrich in Rot setzt Flächen in Brand. Einige Pinselstriche in Gelb gewähren einem Gebiet elektrische Leitfähigkeit, was ihr in den vielen cleveren Rätseln mit allerlei Maschinen zu schätzen wissen werdet. Renoviert ihr das Leveldekor in Grün, verwandelt sich eure Leinwand in Gummi, das ihr als Trampolin für besonders weite Sprünge verwenden könnt. Die braune Farbe schließlich macht eine Oberfläche griffig – perfekt, damit sich Born selbst an den steilsten Wänden festkrallen und hochklettern kann. Das Beste an der Sache: *Nihilumbra* hat seine Qualität auf anderen Systemen bereits bewiesen, gleichzeitig passt die Spielmechanik ausgezeichnet zur Wii U: Per Steuerkreuz beziehungsweise Analogstick steuert ihr Born durch seine stilvolle Botanik, über den Touchscreen könnt ihr dabei gleichzeitig die Levels mit den gewünschten Effektfarben bemalen. Wenn ihr lieber weniger Arbeit und dafür einen Freund mehr hättet, auch kein Problem! Die Nintendo-Version von *Nihilumbra* kommt mit einem brandneuen kooperativen Zwei-Spieler-Modus daher: Ein Teilnehmer kommandiert dabei den guten Born, der andere kümmert sich um den Neuanstrich der Levels. Nimmt man all diese Faktoren zusammen, müsste es schon mit Tatanga zugehen, wenn das hier kein eShop-Hitkandidat wird! **Benjamin Kegel**

Auf den ersten Blick möchte man sich vor solch grimmigen Monstern einfach nur verstecken – mit der richtigen Farbe könnt ihr die Biester aber austricksen.

Juans Abenteuer enthält in der neuen Version zwei Bonus-Levels und durch eine Reihe ausgeflippter Kräfte-Upgrades lassen sich ein paar neuartige Kombos ausführen!

GUACAMELEE! SUPER TURBO CHAMPIONSHIP EDITION

Action-Adventure Im PSN hat der Metroidvania-Hit bereits für Furore gesorgt und Wii-U-Zocker werden dank der angekündigten *Super Turbo Championship Edition* ebenfalls bald bedient.

Das ursprünglich auf PS Vita und PS3 veröffentlichte *Guacamelee!* ist inzwischen auch für Windows-, OS-X- und Linux-Systeme erhältlich. Das actionbetonte Abenteuer vermischt *Castlevania*- sowie *Metroid*-Spielmechaniken mit einer ordentlichen Portion Beat 'em Up und unterhält obendrein mit einer außergewöhnlichen Story: Ihr werdet Zeuge, wie der Skelettherrscher der Totenwelt zusammen mit einer Hexe und einem Flammenmenschen die Tochter von El Presidente entführt. Leider stirbt die Spielfigur bei dem Durcheinander, findet im Jenseits aber glücklicherweise eine magische Maske und wird in einen Luchador (ein mexikanischer Wrestler) mit Superkräften verwandelt. Zugegebenermaßen klingt das ziemlich verrückt, jedoch ist die ganze Sache so detailverliebt in Szene gesetzt, dass wirklich kein Auge trocken bleibt. Demnach zieht sich der schräge Humor wie ein roter Faden durchs komplette Spiel. Beispielsweise verwandelt ihr euch später in ein Huhn, um Gegner zu picken und durch enge Passagen zu schlüpfen. In der Gestalt des Luchadors beharkt ihr die Kontrahenten mit Wrestling-Moves oder lasst euch von einem Ziegenmenschen (!) ausbilden, der gleich beim ersten Training nach einem Date mit eurer Mutter fragt. Anspielungen auf die Internet-Nerd-Kultur sind ebenfalls reichlich vorhanden: „Me Gusta"-Werbung, Grumpy Cat auf Plakaten, Batman und Spawn als Wrestlingstars – in *Guacamelee!* sind Unmengen solcher Gags versteckt!

Mit *Guacamelee! Super Turbo Championship Edition* erwartet euch eine erweiterte Variante eines überaus schrägen, aber dennoch ausgezeichneten PSN-Hits!

Mega-Hammer-Klasse-Version

Der Entwickler Drinkbox arbeitet derzeit an der *Super Turbo Championship Edition* von *Guacamelee!*, die für alle gängigen Platformen und auch als eShop-Variante für Wii U angekündigt wurde. Die neue Variante glänzt mit einem aufpolierten Kampfsystem, neuen Levels und Gegnern sowie einigen gelungenen Kräfte-Upgrades wie dem sogenannten Intenso-Schadensboost. Fehlt nur noch ein genauer Erscheinungstermin! ■ Uwe Hönig

MEINUNG
Uwe Hönig

„Die erweiterte Version des witzigen Abenteuers dürfte die Wii U im Sturm erobern!"

Sehr erfreulich, dass die neue Edition von *Guacamelee!* auch für Wii U veröffentlicht wird. Das ursprüngliche Spiel habe ich bereits auf der PS Vita genossen und bis auf den etwas mageren Spielumfang hatte ich absolut nichts an dem abgedrehten Abenteuer auszusetzen. Voraussichtlich dürfte die erweiterte *Super Turbo Championship Edition* auch diesen letzten Kritikpunkt ausmerzen: Laut den Entwicklern sind neben einer größeren Auswahl von Kräfte-Upgrades auch zwei frische Riesenlevels, ein neuer Endgegner in Form einer Ein-Mann-Mariachi-Band mit drei Köpfen, eine unbekannte Klasse von Elite-Feinden und alle bislang veröffentlichten DLCs mit an Bord!

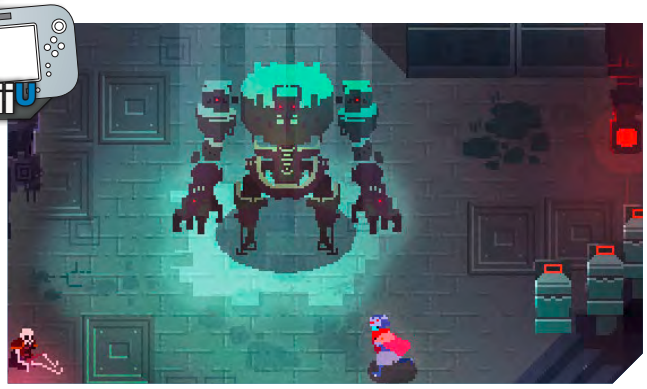
INFOS

Hersteller: Drinkbox Studios
Entwickler: Drinkbox Studios
Alternative: Castlevania: LoS – Mirror of Fate
Termin: 2. Quartal 2014

Screen-Info: Die Screenshots stammen vom Entwickler, wirken aber nicht geschönt und dürften das Bildschirmgeschehen authentisch widerspiegeln.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Solche Szenen kommen *Zelda*-Veteranen bekannt vor: Auch der Held von *Hyper Light Drifter* muss sich mit gewaltigen Boss-Kolossen auseinandersetzen.

Looten für Fortgeschrittene: Nur wer genügend bösartige Kreaturen besiegt und fallen gelassene Items aufsammelt, wird im späteren Spielverlauf siegreich bleiben.

HYPER LIGHT DRIFTER

Action-Adv. *Hyper Light Drifter* orientiert sich am *Zelda*-Gameplay – und hat zusätzlich Laser im Gepäck.

INFOS

Hersteller: Heart Machine
Entwickler: Heart Machine
Alternative: The Legend of Zelda: A Link to the Past (VC)
Termin: Juni 2014

Screen-Info: Die Bilder auf dieser Seite entstammen der Kickstarter-Seite von *Hyper Light Drifter*. Das Indie-Abenteuer versprüht reichlich Retro-Charme!

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Der Indie-Entwickler Alex Preston bezeichnet seinen Titel *Hyper Light Drifter* als eine Mischung aus *The Legend of Zelda: A Link to the Past* und *Diablo*. Und tatsächlich sind die Einflüsse beider Serien spürbar: In Gestalt des Protagonisten, des Drifters, streift ihr in isometrischer Ansicht durch allerlei im Retro-Stil gehaltene Dungeons und Landstriche, besiegt Monster und löst Rätsel. Neben einem Energie-Schwert kann er sich auch mit diversen Laser-Schusswaffen gegen Feinde zur Wehr setzen. Wenn er Bösewichte besiegt, so lassen diese hilfreiche Module und Batterien fallen, mit denen der Drifter seine Waffen immer weiter verbessern kann. Durch erfolgreiches Looten werdet ihr somit immer stärker und könnt es mit immer mächtigeren Fieslingen aufnehmen. Das Gameplay wirkt bisher abwechslungsreich und gelungen, doch auch die melancholische Story klingt spannend: Der Protagonist schlägt sich durch eine untergegangene, einst hochtechnisierte Welt. Sein Ziel ist es, an eine seltene Medizin zu gelangen, bevor eine schwere Krankheit ihm das Leben raubt – ein Verweis auf den ebenfalls angeschlagenen Gesundheitszustand des Entwicklers. **Lukas Schmid**

AZURE STRIKER GUNVOLT

Action Die Rückkehr der blauen Ballermänner: Während Mega Man noch auf sich warten lässt, ist die Vorhut schon auf dem Weg.

Im vergangenen Jahr gab der frühere Capcom-Mitarbeiter Keiji Inafune sehr eindeutige Lebenszeichen von sich. Über Kickstarter wandte er sich an die weltweite Spielergemeinde, damit sie ihn bei seinem neuen, stark von *Mega Man* inspirierten Werk *Mighty No. 9* (siehe Seite 29) unterstützen möge. Das Echo der Spieler war gewaltig. So gewaltig, dass man fast *Azure Striker Gunvolt* übersehen könnte, welches ebenfalls bei Inafune und seinem Team entwickelt wird. Die Anleihen an die *Mega Man Zero*-Reihe sind schon auf dem ersten Blick unübersehbar, sowohl was die technische Seite betrifft als auch der auch Spielfluss selbst. Große Endgegner mit bildschirmfüllenden Attacken, denen penibel ausgewichen werden muss, lassen anspruchsvolle Spieler schon jetzt freudig die Hände zusammenklatschen. Somit gibt es jetzt schon zwei Titel, die deutlich machen, dass Inafune das geistige Erbe seines Schützlings in die Moderne weitertragen möchte. *Azure Striker Gunvolt* erscheint exklusiv für den 3DS, bislang ist Sommer 2014 angedacht. **Marco Cabibbo**

Viele Gegner im Spiel sind riesige Kampfroboter, es gibt aber auch menschlich wirkende Androiden.

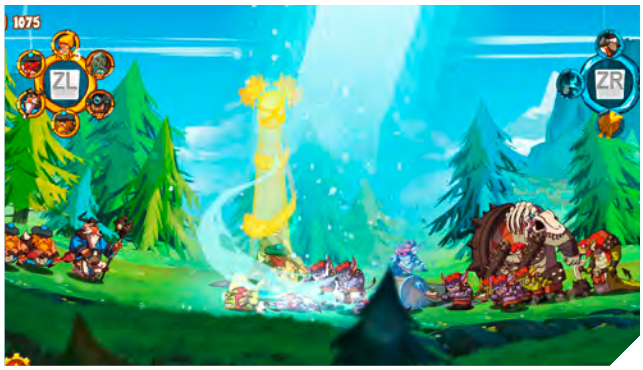
INFOS

Hersteller: Inti Creates
Entwickler: Inti Creates
Alternative: Mega Man X (VC)
Termin: 3. Quartal 2014

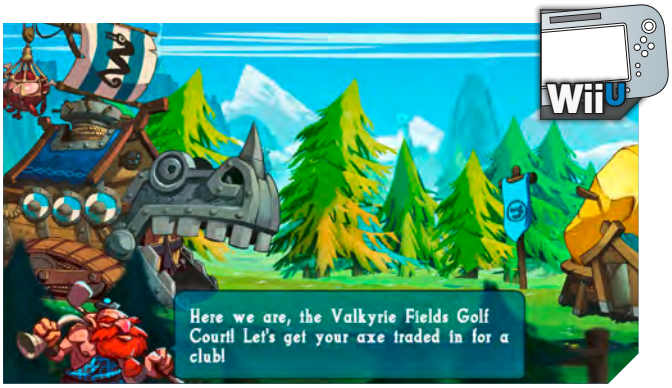
Screen-Info: Die Bilder zeigen Spielszenen aus dem Trailer, in dem auch Keiji Inafune selbst Infos zum Spiel präsentiert hat.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Um eure Wikingerkrieger zu unterstützen, könnt ihr hilfreiche Zaubersprüche wirken. Hier sind gerade sowohl eine Segnung also auch ein Eissturm aktiv.



Zwischen den einzelnen Mission wird es auch wieder schick gemachte Dialoge geben, die die Geschichte von *Swords & Soldiers 2* erzählen.

SWORDS & SOLDIERS 2

Strategie Nach dem Erfolg auf der Wii geht der Strategie-Spaß auf der Wii U in die zweite Runde.

Vor fünf Jahren brachte das Indie-Studio Ronimo Games mit dem 2D-Side-scrolling-Strategiespiel *Swords & Soldiers* einen tollen Geheimtipp auf die Wii. Im März haben die Entwickler nun den direkten Nachfolger angekündigt, der mittels eShop exklusiv für die Wii U erscheinen wird. Wie im Vorgänger übernehmt ihr die Streitkräfte der Wikinger, die ihr diesmal aber gegen eine Dämonenhorde in die Schlacht schickt. In *Swords & Soldiers 2* erwarten euch außerdem neue Einheiten-Typen sowie neue Zaubersprüche, mit denen ihr den Dämonen einheizt. Davon abgesehen hält sich *Swords & Soldiers 2* allem Anschein nach aber stark an das Spielkonzept des ersten Teils. Mittels eines Kreismenüs bildet ihr also Wikinger-Einheiten aus, die dann selbstständig in die Richtung der feindlichen Stellung laufen und alle Gegner in ihrem Weg aufs Korn nehmen. Davon abgesehen unterstützt ihr eure Streitkräfte hin und wieder direkt mit mächtigen Zaubersprüchen. Falls ihr den Vorgänger für die Wii übrigens verpasst haben solltet, haben wir frohe Kunde: Das erste *Swords & Soldiers* soll laut Entwickler Ronimo Games ebenfalls Einzug in den eShop der Wii U halten! **Viktor Eippert**

INFOS

Hersteller: Ronimo Games
Entwickler: Ronimo Games
Alternative: Swords & Soldiers (WiiWare)
Termin: nicht bekannt

Screen-Info: Die Bilder, die ihr hier seht, kommen direkt vom Entwickler. Die große Ähnlichkeit zum Vorgänger ist klar zu erkennen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

SCRAM KITTY AND HIS BUDDY ON RAILS

Geschicklichkeit Dass Gen-Experimente gehörig misslingen können, weiß man dank *Resident Evil* schon zur Genüge. Jetzt schlagen die Laborratten zurück!

Diese haben im leicht über die Zunge gehenden Wii-U-Titel *Scram Kitty And His Buddy On Rails* die Kontrolle einer Weltraumstation an sich gerissen, den Rat der großen Wissenschaftler unterjocht und sämtliche Katzen dieser Welt gefangen genommen. Damit ist der natürliche Feind der Mäuse ausgeschaltet und ihrer Weltherrschaft steht nichts mehr im Wege – nur ihr könnt dies noch verhindern, indem ihr die Station angreift und eure Hauskatze Scram Kitty befreit. Zu diesem Zweck grindet ihr auf einem Spinboard an den Levelwänden entlang und zerbröselt Mäuse-Bots mit eurem Laser. Ein vermeintlich simples Arcade-Vergnügen, was auf die anfänglichen Stages durchaus zutreffen mag. Recht schnell rücken euch aber große Gegnerverbände entgegen, die ihr nur dann wirklich schlagen könnt, wenn ihr die Struktur des Levels möglichst clever ausnutzt. **Marco Cabibbo**

Sehr ihr die weißen Schienen an den Wänden? Nur hier könnt ihr euch fortbewegen. Die Orientierung wird also knifflig.

Einzelne Gegner sind kein Problem. Kommen sie aber von allen Seiten, ist die Party schneller vorbei, als ihr denken könnt.

INFOS

Hersteller: Dakko Dakko
Entwickler: Dakko Dakko
Alternative: N+ (DS)
Termin: 2014

Screen-Info: Hersteller Dakko Dakko hat bislang nur systemeinheitliche Screenshots veröffentlicht, verspricht aber, dass die Wii U tolle Features bekommt.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Bevor ihr an die wertvolle Fracht dürft, verlangen zunächst die Abwehrtürme eure Aufmerksamkeit. Tipp: Schießt so lange auf den Feind, bis er explodiert.

Ist die Verteidigung außer Gefecht gesetzt, dürft ihr das Innere des feindlichen Schiffs erkunden. Piraterie kann eben auch mal Spaß machen.

A.N.N.E.

Action-Adventure Anne mit dem roten Laser.

INFOS

Hersteller: Gamesbymo
Entwickler: Gamesbymo
Alternative: Gradius (VC)
Termin: 2014

Screen-Info: Sämtliche Bilder, die bisher veröffentlicht wurden, spiegeln glasklar die optische Qualität wider, mit der ihr im fertigen Spiel rechnen dürft.

WERTUNGSTENDENZ

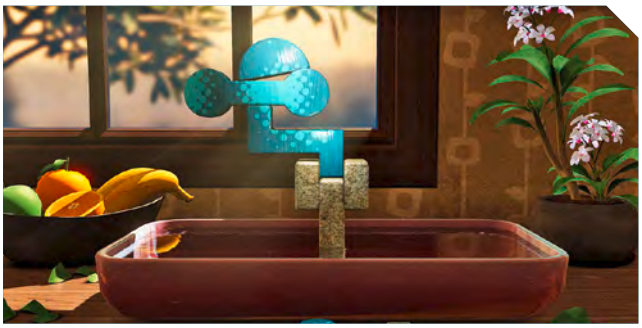
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Durch Kickstarter finanzierte Spiele rücken immer weiter ins kollektive Bewusstsein der Spieler. Nicht nur kann man dort beim Entwicklungsprozess seiner favorisierten Titel regelmäßig vorbeischauen, es werden auch größtenteils Spiele absichtlich im Retro-Look angeboten, die bei den ganz großen Herstellern keinen Blumentopf gewinnen würden. In diese Kerbe schlägt auch *A.N.N.E.* – oder vielmehr: Es fliegt. Bevor ihr euch auf den fantasievoll gestalteten 8-Bit-Planeten mit seinen Höhlen, Tunnelsystemen oder Geheimstationen umsehen könnt, müsst ihr die Himmelskörper zunächst mit eurem Raumschiff ansteuern. Das erinnert an eine unterhaltsame Mischung aus *Gradius* und *Choplifter*, bei der ihr auch mal Hagel aus feindlichen Geschossen ausweichen müsst. Ist euch dann die Landung auf zum Beispiel einem feindlichen Kreuzer gelungen, wechselt *A.N.N.E.* spielerisch zu einem Sidescroller und lässt euch das Innere des Schiffs betreten. Euer Ziel ist es natürlich, jede Menge Beute zu machen, um nicht nur euer Schiff, sondern auch den eigenen Charakter immer weiter aufzubessern. In welche Richtung ihr euch dabei bewegt, wird euch selbst überlassen, genauso wie beim Voranschreiten in der Spielwelt. Eventuell noch zu starke Bosse können erst mal umschifft oder sofort angegriffen werden, damit ein schnellerer Zugang zu effektiveren Waffen gewährleistet wird. Jeder neue Spielstand kann sich also grundlegend anders anfühlen, je nachdem, wohin es euch bei *A.N.N.E.* verschlägt. Die Wii-U-Version soll irgendwann 2014 erscheinen. **Marco Cabibbo**

ART OF BALANCE

Puzzlespiel Hier dreht sich alles um knackige Physikrätsel und die richtige Balance.

Wenn einer der zu balancierenden Gegenstände ins Wasser fällt, ist der Level verloren und ihr müsst von vorne beginnen.



Eure Aufgabe in *Art of Balance* besteht darin, einen Turm aus vorgegebenen Gegenständen zu bauen, ohne dass er umkippt. Das sorgt mitunter für schräge Gebilde.

INFOS

Hersteller: Shin'en Multimedia
Entwickler: Shin'en Multimedia
Alternative: Puddle
Termin: 2. Quartal 2014

Screen-Info: Die beiden Screenshots stammen von der offiziellen Entwickler-Webseite zum Spiel. Das fertige Spiel wird mit Sicherheit auch so aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Für Wii und 3DS ist *Art of Balance* bereits erschienen, schon bald dürft ihr euch auch an der Wii U den Kopf über anspruchsvolle Physikrätsel zerbrechen. In stolzen 200 Levels gilt es, verschiedene Gegenstände zu einem Turm zu stapeln und dafür Sorge zu tragen, dass die Konstruktion nicht in sich zusammenkracht. Wahlweise mit der Touch-Funktion des Gamepads, per Pointer-Steuerung mit der Wii-FB oder mit dem Pro-Controller richtet ihr die Bausteine nach Wunsch aus und platziert sie anschließend auf dem meist unebenen Untergrund. Neu in der Wii-U-Version des Physikspiels sind mehrere Mehrspieler-Modi. So können euch nicht nur jederzeit bis zu vier Freunde beim Lösen der 200 Rätsel helfen, ihr könnt außerdem im Versus-Modus sowohl Online als auch lokal gegen andere Spieler antreten. **Viktor Eippert**

Das Pop-up-Motiv wird das ganze Abenteuer über konsequent durchgezogen. Der Held springt oftmals sogar zwischen mehreren Buchseiten hin und her.

TENGAMI

Adventure Alles andere als flach: *Tengami* schickt euch in ein atmosphärisches Pop-up-Abenteuer auf der Wii U.

Der eShop der Wii U ist der ideale Ort für ungewöhnliche Spielideen – so wie sie *Tengami* bietet. Angesiedelt in einem Pop-up-Buch, steuert ihr den Helden durch eine vom alten Japan inspirierte Welt. Hektiker sind hierbei fehl am Platz: Stattdessen ist das Spiel bewusst unaufgeregt gestaltet. Ihr erforscht die ungewöhnliche Location und löst Rätsel, die allesamt auf dem Pop-up-Prinzip aufgebaut sind. So müsst ihr etwa an Papierschleifen ziehen, zugeklappte Objekte aufpoppen lassen oder gleich zwischen verschiedenen Seiten des Buches hin und her wechseln, um voranzukommen. Die ungewöhnliche Idee besitzt definitiv reichlich Potenzial. Hoffentlich stimmt auch die Abwechslung.

Lukas Schmid

INFOS

Hersteller: Nyamyam
Entwickler: Nyamyam
Alternative: Trine 2: Director's Cut
Termin: Juni 2014

Screen-Info: Das hier abgedruckte Bild entstammt einem offiziellen Trailer zum Spiel. Genauso wird der fertige Titel aussehen, wenn ihr ihn euch auf die Konsole ladet.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Mit ihrer langen Prachtmähne kann Shantae nicht nur zahlreiche Gegenstände verschieben, sondern ihren Gegnern auch ordentlich eins auf die Mütze geben.

SHANTAE: HALF GENIE HERO

Jump & Run Zwar nur ein halber Dschinn, aber eine ganze Heldin: Shantae erlebt ein neues Abenteuer!

Trotz des eher geringen Bekanntheitsgrades hat Halb-Flaschengeist Shantae schon etliche Abenteuer hinter sich. Der erste Wii-U-Ausflug und gleichzeitig der erste HD-Teil der Reihe verfügt über alle Zutaten, die schon die Vorgänger so unterhaltsam machten: eine interessante 2D-Spielwelt, eine präzise Steuerung, spaßige Kämpfe und Erforschungs-Gameplay im Stil vom *Metroid* und *Castlevania*. Soll im Klartext heißen: Im Laufe des Abenteuers erlernt ihr immer mehr Fähigkeiten, mithilfe derer ihr an vorher unerreichbaren Orten weiterkommt. Dank des tollen Gameplays und der schönen Comic-Grafik kann hier eigentlich kaum noch etwas schiefgehen.

Lukas Schmid

INFOS

Hersteller: WayForward
Entwickler: WayForward
Alternative: Batman: Arkham Origins Blackgate – D. E.
Termin: 2014

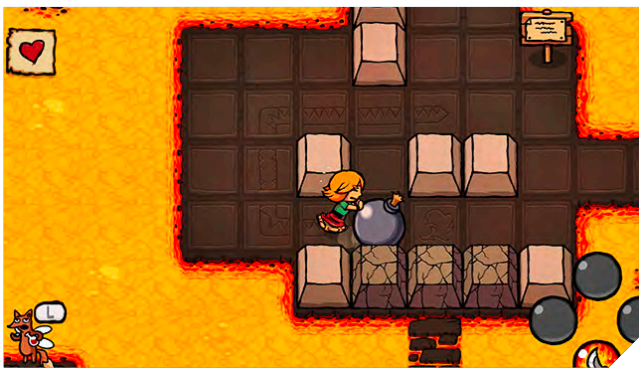
Screen-Info: Das Bild, das ihr hier seht, stammt aus einem offiziellen Trailer zum Spiel. Dank HD-Optik sieht Shantae auf der Wii U besser aus als je zuvor!

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

ITTLE DEW

Action-Adventure Die etwas andere *Zelda*-Hommage



Schiebe- und Logikrätsel gehören zum Alltag in dem Inselabenteuer der titelgebenden Abenteurerin Ittle Dew. Gegen Monster wird aber auch gekämpft.

In dieser Hommage an die klassischen *Zelda*-Spiele der NES- und SNES-Ära geraten die Abenteurerin Ittle Dew und ihr fliegender Fuchs Tippsie auf eine seltsame Insel mit allerhand komischen Einwohnern. Um da wieder runterzukommen, muss Ittle Dew Zaster ranschaffen, um sich ein Floß zu kaufen. Um die Moneten aufzutreiben, bekämpft ihr in typischer *Zelda*-Manier Gegner, sammelt nützliche Gegenstände und löst allerhand Rätsel. Bei Letzteren erwarten euch vornehmlich Schiebe- und Logikrätsel, die durch drei freischaltbare Spezialitems nochmals an Abwechslung gewinnen. Davon abgesehen besticht *Ittle Dew* vor allem durch seinen albernen Humor, der oftmals Videospiel-Klischees zum Ziel hat und für gute Laune sorgt. Dieser leichtherzige Humor geht Hand in Hand mit einer farbenfrohen, eher kindlichen Optik.

Viktor Eippert

INFOS

Hersteller: Ludosity AB
Entwickler: Ludosity AB
Alternative: Toki Tori 2
Termin: 2014

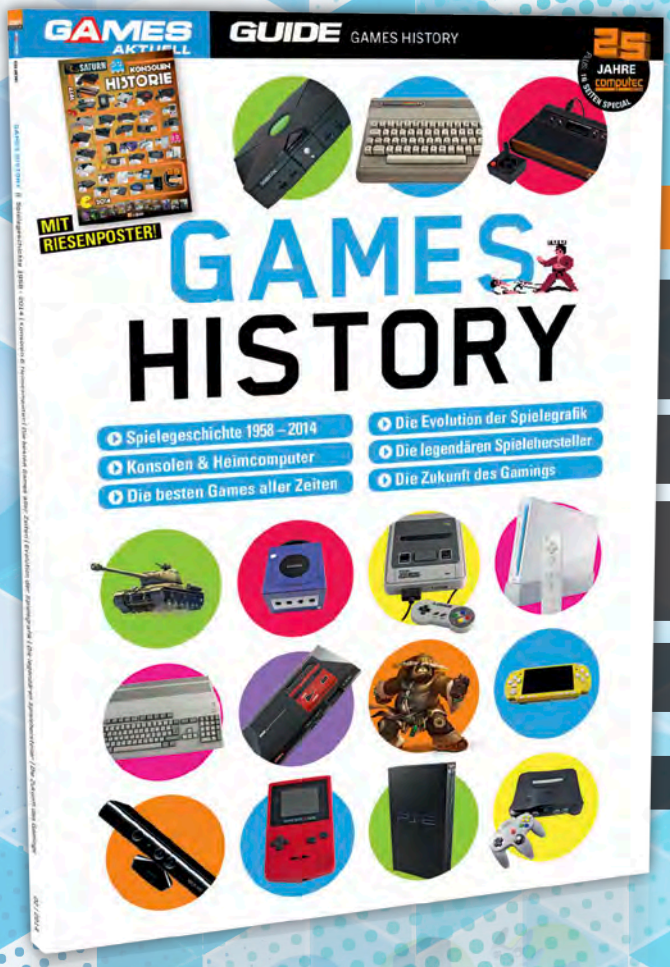
Screen-Info: Auch hier haben wir den Screenshot direkt vom Entwickler erhalten und haben keinen Zweifel daran, dass er die Spielgrafik gut wiedergibt.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT



Auf 164 Seiten

25 Jahre Spielegeschichte in einem Heft

Vom NES bis zur PS4

Die besten Games, die wichtigsten Hersteller

inkl. XXL-Poster

Nur **€ 9,99**

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 212 Seiten

- Basiswissen aneignen & volle Kamera-Kontrolle haben
- Foto-Techniken & Bildbearbeitung
- Schritt für Schritt: Ihre ersten Foto-Projekte

Nur **€ 12,99**

Auf 180 Seiten

- Grundlagen für Gesundheit & Fitness
- Vom Trainings- und Wettkampf-Alltag
- Perfekt ausgerüstet und motiviert
- Alle Einsteiger-Fragen beantwortet

Nur **€ 9,99**

NES

25 JAHRE computec MEDIA

computec MEDIA EDITION

Auf 164 Seiten

Der leichte Einstieg in die Welt des Mini-Computers

Linux kennenlernen

Eigene Projekte verwirklichen

Nur € 9,99

Auf 164 Seiten

- Für alle Smartphones & Tablets mit Android-OS
- Die besten Apps
- Musik, Fotos, Videos managen

Nur € 9,99

Auf 180 Seiten

- Die intuitive Anleitung für Microsoft Excel
- Für Windows & Mac
- Mit Praxis-Beispielen

Nur € 9,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Jetzt auch für das iPad in der Computec-Kiosk-App

computec MEDIA KIOSK

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Super Mario 3D World

Termin: 29. November 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Preis: Ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Bunte Farben, abwechslungsreiche Welten und niedliches Design: Wer braucht da Fotorealismus?

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Beschwingte, lockere Musik trifft auf alte Themes vergangener Abenteuer. Gold für euer Ohr!

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Puste- und Touch-Funktion
Absolut millimetergenaues Springen braucht etwas Übung, ansonsten flutscht hier jede Bewegung.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer
Speichersystem: Automatisch nach jedem Level
Über die Anfänge hinweg etwas zu leicht, erst später gibt es fordernde Stellen, an denen man sich öfters versuchen muss.

MEHRSPIELER 10
Zwar dürft ihr nur offline gemeinsam loslegen, aber das ist auch der einzige Minuspunkt. *3D World* macht zusammen und gegeneinander megaviel Spaß!

PRO / CONTRA
- ✚ Schönes und fantasievolles Design
- ✚ Extrem viel Abwechslung
- ✚ Sehr gut ausbalanciert
- ✚ Toller Mehrspielermodus
- ✚ Sehr viele geschickt versteckte Extras
- ➖ Erst spätere Welten kniffliger

WiiU-FAKTOR 7
Hin und wieder, meist in den Bonuslevels, kommen die Funktionen des Touchpads ins Spiel.

WERTUNG/FAZIT

92

„Erneut beweist Mario seine unangefochtene Genialität. Ein Kaufgrund für die Wii U!“

ICONS

N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (28, Leitender Redakteur)

Spielt gerade: Donkey Kong Country: Tropical Freeze (Wii U), Atelier Escha & Logy: Alchemists of the Dusk Sky (PS3)
Hört gerade: Electro-House-Mixes
Sieht gerade: Sword Art Online
Und sonst: Frage ich mich derzeit wieder mal, wie ich alle meine Hobbys in das bisschen Freizeit quetschen soll, das ich habe. Die Spiele stapeln sich ins Unermessliche, ich will schon seit Langem mal wieder Puzzle und Lego-Sets aufbauen und bei den Animes und Mangas hänge ich auch furchtbar hinterher. Schlimm!

BENJAMIN KEGEL (32, Redakteur)

Spielt gerade: Super Mario Kart für mein SNES. Ich muss leider zugeben, dass ich mittlerweile ziemlich eingerostet bin …
Hört gerade: Pariah's Child von den Metal-Göttern aus dem Hause Sonata Arctica
Sieht gerade: Game of Thrones: Staffel 3. Wenn das nicht eine der besten Blu-rays aller Zeiten ist, soll mich ein Birdo knutschen!
Und sonst: Jetzt kommt dann also Metroid Fusion für die Virtual Console der Wii U raus, was? Ach, und Golden Sun ebenfalls? Tja, dann verabschiede ich mich schon mal von meiner Freizeit: Tschö!

UWE HÖNIG (39, Redakteur)

Spielt gerade: Metal Slug XX (PS Vita), Mario Golf: World Tour (3DS)
Hört gerade: Hugo Boston vs. The Alien Wizard (soundcloud.com)
Sieht gerade: South Park (17. Staffel)
Und sonst: Nintendos Redaktionsbesuch hat mich besonders gefreut, denn neben dem ausgezeichneten Mario Golf: World Tour auf dem 3DS durften wir Mario Kart auf der Wii U antesten! Bereits das Zuschauen bei den Splitscreen-Rennen zu viert hat ausgereicht, um ein unstillbares Verlangen nach dem Game zu entwickeln!

MARCO CABIBBO (29, Redakteur)

Spielt gerade: Dark Souls 2 (PS3/PC)
Hört gerade: Kill la Kill OST
Sieht gerade: JoJos Bizarre Adventure: Stardust Crusaders, Ping Pong The Animation, Puchimas!!, Mushishi: Zoku-Shou, Knights of Sidonia, Tamako Love Story, Uchuu Kyoudai
Und sonst: Hat das vergangene Wochenende gut genutzt und einen erstklassigen Koreaner in Düsseldorf gefunden. Zudem hat dort ein neuer Japan-Supermarkt aufgemacht. Direkt mal mit Okonomiyaki-Soße eingedeckt. KAMUI SENKETSU!

LUKAS SCHMID (25, Volontär)

Spielt gerade: Kingdom Hearts 1,5 HD Remix (PS3), Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney (3DS)
Liest gerade: Nick Hornby – A Long Way Down
Sieht gerade: Hinterholz 8
Und sonst: Freut sich schon auf ein paar entspannende Urlaubstage in der Heimat zu Ostern. Zum Frühstück Osterschinken, Ostereier, ein guter Striezel und frisch geriebenen Kren und zu Mittag gibt's dann, um dem Klischee zu entsprechen, ein saftiges Schnitzel mit Reis – herrlich!

LARS KROMAT (40, Layout)

Spielt gerade: X-Plane 10.25 (PC)
Fliegt gerade: Carenado C172N Skyhawk II
Sieht gerade: Sherlock S03
Und sonst: Ist Lars gerade im Flugsimulator-Fieber. Noch mehr „open" kann eine „World" ja gar nicht sein. :) Mit der Carenado Cessna 127 N Skyhawk II kommt dann auch gleich das „richtig geile" Flug-Feeling auf. Wenn er das Anfangstutorial dann in den nächsten Wochen irgendwann mal erfolgreich abgeschlossen hat, folgt der Flug von Nürnberg nach Kiel in Echtzeit, mit Zwischenstopp in Bielefeld.

MAX DREWS (20, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Virtue's Last Reward (3DS)
Hört inzwischen: Supergeil feat. Friedrich Liechtenstein
Sieht gerade: Family Guy
Und sonst: Ärgerliche Zeitverschwendung: Eigentlich war Virtue's Last Reward ja ein nettes Spiel – bis es mir aufgrund eines Bugs meinen Speicherstand zerschossen hat. Anstatt mich noch einmal 15 Stunden durch Texte zu klicken, die ich dann schon kannte, habe ich das Storyende dann lieber im Internet nachgelesen.

MICHAEL MAGRIAN (21, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf (DS), Diablo 3 – Reaper of Souls (PC), Pokémon X (3DS)
Hört gerade: Alles Mögliche. Ich bin auf der Suche nach neuer Musik.
Liest gerade: Georg R. R. Martins tolle Buchserie Das Lied von Eis und Feuer.
Und sonst: Verbringe ich jeden Abend bis spät in die Nacht mit fesselnden Wissenschaftsvideos auf Youtube. Nebendran habe ich auch direkt Wikipedia offen. Dann heißt es: Geschlafen wird erst, wenn der Morgenvogel schon zwitschert.

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Metroid Fusion	Advance Wars	Advance Wars	Metroid Fusion
FLOP-TITEL	–	–	Pokémon Link: Battle!	Pac-Man & die Geisterab.
Pac-Man und die Gesiterab. (Wii U/3DS) ∅ Wertung: 5,25 // Test S. 46	Niemand hat sich von *Pac-Man und die Geisterabenteuer* einen Hit erwartet. Es ist aber ein guter, kindgerechter Spaß für zwischendurch und hat in diesem Sinne auf jeden Fall eine Existenzberechtigung. **6**	Ich bin immer offen für frische Ideen. Und das neue 3D-Spiel mit Pac-Man funktioniert tatsächlich besser, als ich erwartet hätte. In ihrer ikonischen 2D-Umgebung mag ich die gelbe Pille aber trotzdem lieber. **6**	WAKKA WAKKA WAKKA WAKKA WAKKA WAKKA WIU WIU WIU WIU WIU WIU WIU WIU WIU ... DIDIDIDIDI PLOPPLOPP. Ja, man merkt, in Sachen *Pac-Man* spiele ich lieber nur das uralte Original. **4**	Passend zu Pac-Mans Körperform gähne ich bei den *Geisterabenteuern* einmal kurz im Kreis und habe das Spiel dann auch gleich wieder vergessen. Außer einem großen Namen gibt's hier nicht viel zu sehen. **5**
Nintendo Pocket F. C. (3DS eShop) ∅ Wertung: 6,75 // Test S. 65	Fußball und ich, das ist wie – na ja, wie Fußball und ich eben. Ich kann aber durchaus nachvollziehen, dass die managementlastige Spaß-Bolzerei auf viele Spieler einen besonderen Reiz ausübt. Insofern: passt schon! **6**	Mit Fußball an sich kann ich abseits von Länderspielen nichts anfangen. Aber umfangreiche Spiele, in die ich mich reinfuchsen kann, mag ich umso mehr. Und da fällt Nintendos Fußball-Mananger genau rein. **7**	Geil, Fußball mit knuffiger Retro-Optik! Da fallen mir mir auf Anhieb die superben *Kunio Kun*-Titel ein, in denen man so herrlich foulen konnte. Der Manager-Ansatz von *PFC* ist aber auch eine feine Sache. **7**	Wow, ein Fußball-Manager auf einer Nintendo-Konsole? Fast so selten wie ein blauer Diamant, aber nicht ganz so wertvoll. Trotzdem schaue ich mir den Titel mal etwas länger an, der hat Charme. **7**
Pokémon Link: Battle! (3DS eShop) ∅ Wertung: 6,0 // Test S. 66	Es ist ja nicht so, dass der Videospiele-Markt nicht schon mit Puzzle-Games versorgt wäre. *Pokémon Link: Battle* macht wenig falsch, aber zu wenig anders, um aus der riesigen Masse hervorzustechen. **6**	Da ich schon mit den zig *Bejeweled*-Spielen meinen Spaß hatte, nehme ich die im *Pokémon*-Universum angesiedelte Umsetzung des „Kombiniere drei gleiche"-Prinzips doch dankend an. Gut für zwischendurch. **7**	Man kennt meine Meinung zu *Pokémon*: Im Grundprinzip ein schönes RPG, aber es bietet mir einfach viel zu wenige Optionen. Demnach lässt mich diese Puzzle-Variante erst recht ganz gehörig kalt. **5**	Geil, endlich kann ich mit den Taschenmonstern die Hyruler verkloppen! Was? Das ist mit *Pokemon Link Battle!* nicht gemeint? Das ist nur ein 08/15-„Pack drei in eine Reihe"-Puzzlespiel? Ach so … tja, schade. **6**
Advance Wars (Wii U VC) ∅ Wertung: 8,5 // Test S. 58	Die *Advance Wars*-Reihe hat es nie geschafft, an die Beliebtheit der vom selben Entwickler stammenden *Fire Emblem-Serie* heranzureichen. Eigentlich unverständlich, denn genauso viel Spaß macht sie allemal. **8**	Anspruchsvolle Runden-Taktik? Das ist eines meiner Steckenpferde! Und in diesem Genre zählt *Advance Wars* zu den besten Titeln überhaupt. Klar also, dass ich mir den Klassiker für Wii U holen musste. **9**	Ich könnte hier jetzt locker eine 10 springen lassen, doch die hebe ich mir mit Vorfreude für die Fortsetzungen auf. Zum Schluss noch eine freche Behauptung von mir: In *Advance Wars* mach ich alle platt! **9**	Ich finde es gut – sehr gut sogar, aber nicht überragend. Zu GBA-Zeiten war das noch anders, damals gab es aber auch weniger richtig gute Taktikspiele. Ich fürchte, da bin ich heutzutage etwas verwöhnt. **8**
Golden Sun (Wii U VC) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 60	Keine Frage, *Golden Sun* ist ein sehr, sehr gutes Rollenspiel. Damals wie heute finde ich jedoch, dass die Entwickler ein bisschen zu sehr auf Nummer sicher gehen und das RPG-Einmaleins zu strikt befolgen. **8**	Ja, *Golden Sun* war noch nie eine Innovationsbombe aber nichtsdestotrotz ist es ein echt klasse Rollenspiel. Und ein sehr gutes, aber klassisches RPG nehme ich eh immer lieber als ambitionierten Murks. **9**	Ich schließe mich Viktor an: Insgesamt ist mir ein klassisch gemachtes RPG-Erlebnis lieber als ein mit Innovationen vollgepacktes, wo letztendlich kein Element in das andere greift. Ganz sicher kein Fehlkauf. **8**	An *Golden Sun* erinnere ich mich ganz genau, schließlich habe ich dafür vor zwölf Jahren eine meiner ersten Komplettlösungen geschrieben. Ist ein fröhliches, unterhaltsames, aber mut- und innovationsloses RPG. **8**
Metroid Fusion (Wii U VC) ∅ Wertung: 9,25 // Test S. 59	Ich kann nicht einmal ansatzweise nachzählen, wie oft ich *Metroid Fusion* schon durchgezockt habe. Der Grund: Es ist ein fantastisches Spiel und meiner bescheidenen Meinung nach das beste der *Metroid*-Serie. **10**	Ich bin zwar kein so großer *Metroid*-Fan wie meine drei Kollegen hier, doch auch für mich zählt die Reihe zu Nintendos besten. Und da ich *Fusion* auf dem GBA verpasst habe, kommt mir die VC-Version gerade recht. **8**	Ohne Frage, *Fusion* ist wirklich ein super Titel, aber die geheimnisvolle, stille Samus ist mir nach wie vor lieber. Vielleicht hängt das neuerdings auch mit meinem *Other M*-Trauma zusammen … **9**	Wenn es da draußen irgendein Spiel gibt, das *Super Metroid* eventuell das Wasser reichen könnte, dann *Metroid Fusion*! Aber so ein Duell ist gar nicht nötig, auf der Wii U ist locker Platz für zwei Softwaregötter! **10**

DAS KULT-MAGAZIN FÜR GAMER

25 JAHRE computec MEDIA – LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

NUR DIGITAL FÜR APPLE IPAD: JETZT IM APP STORE MIT GRATIS-LESEPROBE

AUSSERDEM IN EDGE DE #265 – APRIL 2014

- TIM SCHAFER ÜBER STORYTELLING
- WIE RENNFAHRER MIT GT 6 TRAINIEREN
- ZU GAST BEI DEN *NO-MAN'S-SKY*-MACHERN

DE

- KOMPLETT INTERAKTIV
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- NUR FÜR APPLE iPAD

EDGE DE Future

EDGE is the trademark of Future Publishing Limited, a Future plc group company, UK 2014. Used under licence. All rights reserved.

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
	April		
	LEGO Der Hobbit	Warner Interactive	04. April 2014
	The LEGO Movie Videogame	Warner Interactive	11. April 2014
	Mai		
Vorschau S. 14	Mario Kart 8	Nintendo	30. Mai 2014
	2014/2015		
	The Amazing Spider-Man 2	Activision	Frühjahr 2014
Test S. 46	UPDATE Pac-Man & die Geisterabenteuer (Retail)	Bandai Namco	10. Oktober 2014
	Bayonetta 2	Nintendo	2014
	Hyrule Warriors	Nintendo	2014
Vorschau S. 24	NEU One Piece: Unlimited World Red	Bandai Namco	2014
	Project Cars	Nicht bekannt	2014
	Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
	Sonic Boom	Sega	2014
	Super Smash Bros. Wii U	Nintendo	2014
	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	2014
Vorschau S. 20	Watch Dogs	Ubisoft	2014
	X (Arbeitstitel)	Nintendo	2014
	Weitere Ankündigungen		
	Disney Infinity 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
	Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
	The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	Nicht bekannt
	Yarn Yoshi	Nintendo	Nicht bekannt
	Wii U eShop		
	NES Remix 2	Nintendo	25. April 2014
	UPDATE Batman: Arkham Origins Blackgate D. E.	Warner Interactive	April 2014
	Pier Solar HD	WaterMelon	April 2014
	Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	April 2014
	NEU Swords & Soldiers HD	Two Tribes	April 2014
	UPDATE Teslagrad	Rain Games	April 2014
	The Fall	Over The Moon	April 2014
	UPDATE Shovel Knight	Yacht Club Games	April/Mai 2014
Vorschau S. 30	Child of Light	Ubisoft	1. Mai 2014
	UPDATE Armillo	Fuzzy Wuzzy Games	12. Mai 2014
Vorschau S. 34	Hyper Light Driver	Heart Machine	Juni 2014
Vorschau S. 37	Tengami	Nyamyam	Juni 2014
	Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	Frühjahr 2014
	Assault Android Cactus	Witch Beam	Frühjahr 2014
	Cubemen 2	Nnooo	Frühjahr 2014
	Forced	BetaDwarf	Frühjahr 2014
	Knytt Underground	Ripstone	Frühjahr 2014
	Monkey Pirates	Henchmen Studio	Frühjahr 2014
	Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Frühjahr 2014
	Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	Frühjahr 2014
Vorschau S. 36	UPDATE Art of Balance	Shin'en	2. Quartal 2014
	NEU Twisted Fusion	Leuvision	4. Quartal 2014
	90's Arcade Racer	Nicalis	2014
Vorschau S. 36	NEU A.N.N.E.	Gamesbymo	2014

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN	
NEU Aztez	Team Colorblind	2014	
Assault Android Cactus	Witch Beam	2014	
A World of Keflings	NinjaBee	2014	
UPDATE Ballpoint Universe	Arachnid Games	2014	
NEU Chimpuzzle	CW Games	2014	
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2014	
Dex	Treadlocks	2014	
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2014	
FAST Racing Neo	Shin'en	2014	
NEU Flavoured Cats	CW Games	2014	
forma.8	MixedBag	2014	
Guacamelee! – Super Turbo Champ. Ed.	Drinkbox	2014	Vorschau S. 33
How To Survive	Eko Software	2014	
UPDATE Ittle Dew	Ludosity	2014	Vorschau S. 37
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2014	
March of War	ISOTX	2014	
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2014	
UPDATE Scram Kitty and his Buddy on Rails	Dakko Dakko Ltd.	2014	Vorschau S. 35
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2014	Vorschau S. 37
UPDATE Squids Odyssey	The Game Bakers	2014	
NEU Stick It to the Man	Zoink!	2014	
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2014	
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014	
Road Redemption	Darkseas Games	2014	
NEU Wonder Flick	Level-5	2014	
Mighty No. 9	Comcept	2015	Vorschau S. 29
UPDATE Nihilumbra	Beautifun Games	2014	Vorschau S. 32
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt	
NEU Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt	
FAST Racing Neo	Shin'en	Nicht bekannt	
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt	
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt	
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt	
Swords & Soldiers 2	Ronimo Games	Nicht bekannt	Vorschau S. 35
Wii U Virtual Console			
NEU Advance Wars	Nintendo	03. April 2014	Test S. 58
UPDATE Mario & Luigi: Superstar Saga	Nintendo	03. April 2014	Test S. 61
UPDATE Metroid Fusion	Nintendo	03. April 2014	Test S. 59
NEU Kirby & the Amazing Mirror	Nintendo	10. April 2014	Test S. 62
NEU WarioWare, Inc.: Minigame Mania	Nintendo	10. April 2014	Test S. 63
NEU F-Zero: Maximum Velocity	Nintendo	17. April 2014	Test S. 63
NEU Golden Sun	Nintendo	17. April 2014	Test S. 60
NEU Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	Nintendo	24. April 2014	Test S. 62
NEU Super Mario Ball	Nintendo	2014	
NEU Castlevania: Aria of Sorrow	Konami	Nicht bekannt	
NEU Castlevania: Dracula X	Konami	Nicht bekannt	
NEU F-Zero: GP Legend	Nintendo	Nicht bekannt	
NEU Klonoa: Empire of Dreams	Bandai Namco	Nicht bekannt	
NEU Mr. Driller 2	Bandai Namco	Nicht bekannt	
NEU Nobunaga's Ambition	Tecmo Koei	Nicht bekannt	
NEU Pac-Man Collection	Bandai Namco	Nicht bekannt	
NEU Pop'n TwinBee: Rainbow Bell Adventures	Konami	Nicht bekannt	

NES REMIX 2 (Wii U eSHOP)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 25. April 2014

METROID FUSION (Wii U VC)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 03. April 2014

3DS

	TITEL	HERSTELLER	TERMIN
	April		
	LEGO Der Hobbit	Warner Interactive	04. April 2014
	The LEGO Movie Videogame	Warner Interactive	11. April 2014
	Mai		
	Etrian Odyssey Untold: The Milennium Girl	Atlus	2. Mai 2014
	UPDATE Hometown Story	Natsume	2. Mai 2014
Vorschau S. 26	Mario Golf: World Tour	Nintendo	2. Mai 2014
	Kirby: Triple Deluxe	Nintendo	16. Mai 2014
	2014/2015		
	NEU Lego Ninjago: Nindroids	Warner Interactive	Sommer 2014
Test S. 47	UPDATE Pac-Man & die Geisterabenteuer (Retail)	Bandai Namco	10. Oktober 2014
	Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2014
	NEU One Piece: Unlimited World Red	Bandai Namco	2014
	Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	2014
	Shin Megami Tensei IV	Atlus	2014
	Sonic Boom	Sega	2014
	Super Smash Bros. 3DS	Nintendo	2014
	Transformers: Rise of the Dark Spark	Activision	2014
	Monster Hunter 4 Ultimate	Capcom	Frühjahr 2015
	Weitere Ankündigungen		
	Ace Attorney 123: Wright Selection	Capcom	Nicht bekannt
	Bravely Second	Nintendo	Nicht bekannt
	Comic Studio	Collavier	Nicht bekannt
	Disney Infinity 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
	Harvest Moon: Connect to the New Land	Marvelous AQL	Nicht bekannt
	Phoenix Wright 5	Capcom	Nicht bekannt
	Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Nicht bekannt
	3DS eShop		
Test S. 65	Nintendo Pocket Football Club	Nintendo	17. April 2014
	Picross e4	Jupiter	April 2014
	UPDATE Shovel Knight	Yacht Club Games	April/Mai 2014
	Treasurenauts	Renegade Kid	Mai 2014
	Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	Frühjahr 2014
	Mutant Mudds 2	Renegade Kid	Frühjahr 2014
	Shantae and the Pirate's Curse	WayForward	Frühjahr 2014
Vorschau S. 34	NEU Azure Striker Gunvolt	Into Creates	3. Quartal 2014
	UPDATE Moon Chronicles	Renegade Kid	2014
	UPDATE Siesta Fiesta	Mojo Bones	2014
	NEU Strike Force Foxx	Big John Games	2014
	Blast 'em Bunnies	Nnooo	2014
	Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2014
	Grinsia	Nicalis	2014
	The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2014
Vorschau S. 29	Mighty No. 9	Comcept	2015
	Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
	3DS Virtual Console		
	Gargoyle's Quest II: The Demon Darkness	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man II	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man III	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man IV	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man V	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man Xtreme	Capcom	Nicht bekannt
	Mega Man Xtreme 2	Capcom	Nicht bekannt
	NEU Pac-Land	Bandai Namco	Nicht bekannt
	Pop'n TwinBee	Konami	Nicht bekannt
	The Mysterious Murasame Castle	Nintendo	Nicht bekannt

LEGO NINJAGO: NINDROIDS (3DS)

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action **Termin:** Sommer 2014

SUPER SMASH BROS. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat 'em Up **Termin:** 2014

SENRAN KAGURA 2: DEEP CRIMSON (3DS)

Hersteller: Marvelous AQL **Genre:** Action **Termin:** Nicht bekannt

STRIKE FORCE FOXX (3DS eSHOP)

Hersteller: Big John Games **Genre:** Action **Termin:** 2014

PAC-MAN UND DIE GEISTERABENTEUER

Jump & Run Dieser Spieleklassiker findet auch nach dreißig aktiven Jahren nochmals den Weg in unsere Spielezimmer. Im Oktober folgt dann die Animationsserie.

Wer ist klein, gelb, 34 Jahre alt und unersättlich? Richtig: Pac-Man. Seit Anfang der Achtziger macht der mampfende Spielecharakter Jagd auf Geister und allerlei Früchte. Daran hat sich seit dem Arcade-Ableger auch im Prinzip nicht viel geändert. Ihr bekämpft in *Pac-Man und die Geisterabenteuer* immer noch bunte Spukgespenster und bekommt als Belohnung Zitronen, Kirschen und viele andere gesunde Snacks. Allerdings macht ihr das jetzt in einem Action-Adventure mit hübschen 3D-Welten.

Was ist meine Aufgabe?

Ihr kämpft selbstverständlich nicht grundlos gegen die Geister der Unterwelt. Euer Gegenspieler Betrayus hat mit seinen Schergen die Pac-Welt angegriffen und sorgt überall für Ärger. Wirklich interessant ist die Geschichte aber nicht und das Spiel liefert selten Infos zu den Hintergründen.

In fünf unterschiedlichen Kapiteln, beispielsweise mit Lava- oder Eisthema, kämpft ihr euch Level für Level durch. Dabei könnt ihr nicht nur die Gegner aufessen, sondern findet im Verlauf des Spiels Beeren, die Pac-Man besondere Fähigkeiten verleihen. So kann er beispielsweise Flammen verschießen, wird zum Flummi oder zu einem Magneten. Einige Gegner sind daher nur mit einer bestimmten Fähigkeit zu besiegen.

Um weitere Abschnitte freizuschalten, sammelt ihr kleine gelbe Kugeln namens Globusenergie. Werdet ihr von einem der vielen unterschiedlichen Geister getroffen, futtert ihr allerlei Fast-Food, das ihr aus vielen

Die Endbosse sind eigentlich hübsch gemacht. Leider weiß man oft nicht, ob man gerade die richtigen Attacken ausführt. Ein bisschen mehr Feedback wäre schön.

Insgesamt bietet das Spiel leider nur wenige Sprungrätsel oder sonstige Abwechslung. Meistens müsst ihr bloß ein Paar Pac-Welt-Bewohner befreien.

DIE 3DS-FASSUNG IM KURZTEST

Wollt ihr auch unterwegs Geister jagen und alle möglichen Gerichte verputzen, gibt es auch einen Ableger für den 3DS.

Wie im Hauptspiel erhält Pac-Man besondere Fähigkeiten, wenn er eine Beere isst. Immerhin ein wenig Abwechslung.

Die meisten Bosse trefft ihr in beiden Spielen an. Die Gegend und ihre Rolle unterscheidet sich aber.

Auch im portablen Teil der Serie schlüpft ihr in die Rolle von Pac-Man. Diesmal nicht in einer 3D-Welt, sondern in einem 2D-Jump&Run. Wieder ist euer Kontrahent Betrayus und er hat den Lebensbaum gestohlen. Mithilfe eurer Freunde hüpft ihr durch simpel aufgebaute Levels, die euch selten wirklich herausfordern. Die bekannten Beeren aus dem Wii-U-Spiel gibt es auch, aber einige weniger.

Pac-Man hat leider auf Nintendos portabler Konsole eindeutig zu viel Konkurrenz, um sich davon abzusetzen. Die Levels sind gut aufgebaut, werden aber schnell langatmig und viel spielerische Abwechslung wird euch nicht geboten. Optisch bekommt ihr ebenfalls nicht das Gelbe vom Ei geboten. Zwar sind die Charaktere und viele Objekte als 3D-Modell umgesetzt, aber die hübschen Effekte der Wii-U-Version fehlen. Wenn ihr also die Wahl habt, solltet ihr besser auf der Wii U spielen.

Termin: 07. März 2014
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Namco
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: Ca. 35 Euro

55

„Pac-Man humpelt auf dem 3DS leider hinter der 2D-Kokurrenz her und ist höchstens okay“

Automaten in den Welten herausbekommt. Stürzt ihr von einer Plattform in den Abgrund oder verliert all eure Lebenspunkteherzen, erscheint Pac-Man wieder am letzten Checkpoint. Diese Checkpoints sind meistens recht fair verteilt, aber gelegentlich sind zu viele nervige Abschnitte zwischen den Speicherpunkten. Wenn man immer wieder ins Gras beißt, kann einen das schon mal zur Weißglut treiben.

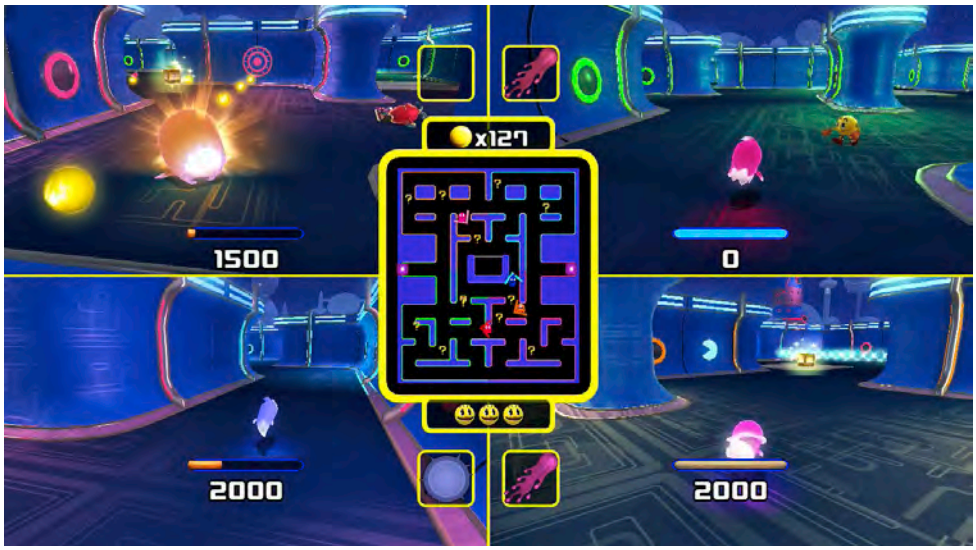
Schön, aber langatmig

Die Welten unterscheiden sich optisch stark voneinander und sind hübsch gestaltet. Das Gameplay ist aber nach einigen Levels doch recht monoton – trotz der verschiedenen Formen, die Pac-Man annehmen kann. Besonders Bosskämpfe werden unnötig in die Länge gezogen. Meistens müsst ihr dieselben Angriffe etliche Male wiederholen, ohne genau zu wissen, ob das einen Effekt hat. Selbst simple Lebensbalken seht ihr nicht. Wenn euch dann auch noch die störrische Kamera den Blick auf den Level versperrt, ist eine kleine Spielepause angesagt.

Klassiker neu aufgelegt

Für Abwechslung mit bis zu vier Spielern sorgt der Mehrspieler. Darin spielt ihr einen der vier originalen Pac-Man-Geister und müsst mithilfe von Power-ups den gelben Vielfraß einfangen. Die Welten sind dabei dem Arcade-Spiel nachempfunden. Wie auch im Hauptspiel habt ihr hier keine Draufsicht, sondern steuert die Geister in 3D durch das Labyrinth.

Michael Magrian



Mit bis zu drei Freunden müsst ihr Pac-Man einfangen, bevor er alle gelben Kugeln eingesammelt hat.

MEINUNG
Michael Magrian

„Zwar hatte ich Spaß beim Spielen, aber nach einer Weile wurde es zur Arbeit.“

Schon seit etwa einem Jahr läuft die neue Pac-Man-Serie im US-Fernsehen. Wir bekommen zunächst nur den Spiele-Download. Die Retail-Fassung folgt mit der Veröffentlichung der Serie. Den Stil der Serie haben die Entwickler auch gut eingefangen. Leider gibt es trotz Pac-Mans zahlreicher Fähigkeiten nicht viel Abwechslung. Besonders aus den Levels hätte man mit einigen geschickten Rätseln oder Sprungpassagen mehr herausholen können. Hüpft ihr dann doch mal zwischen Plattformen hin und her, macht euch die Kamera einen Strich durch die Rechnung. Zusammen mit der etwas schwammigen Steuerung gibt es genug Raum für Verbesserungen. Trotzdem macht *Pac-Man und die Geisterabenteuer* mit seinen nur etwa sechs Stunden Spielzeit Laune.

Pac-Man

Termin: 06. März 2014
Hersteller: Bandai Namco
Entwickler: Namco
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 7
Die Levels sind schön designt, aber rein technisch wäre mehr drin gewesen.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Es gibt zwar nur deutsche Texte, aber die Verwendung des originalen Pac-Man-Sounds macht Laune.

STEUERUNG 7
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☑
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: –
Die Steuerung ist eingängig, reagiert aber nicht immer so präzise wie etwa bei *Super Mario*-Spielen.

EINZELSPIELER 6
Schwierigkeitsgrad: leicht (1 Stufe)
Speichersystem: aktivierbare Checkpoints
Obwohl es viele verschiedene Fähigkeiten für Pac-Man gibt, wiederholt sich das Gameplay recht oft und ist bis auf einige Fruststellen zu einfach.

MEHRSPIELER 6
Die Idee, in die Rolle der Geister zu schlüpfen, ist interessant. Da es aber nur diesen einen Modus gibt, wird es für euch schnell langweilig.

PRO / CONTRA
- ✚ Die Levels sind schön anzusehen
- ✚ Pac-Man kann sich in viele Versionen verwandeln
- ✚ Viele Minispiele neben der Hauptgeschichte
- ➖ Wird nach einigen Levels recht monoton
- ➖ Spiel reagiert nicht immer präzise auf Eingaben
- ➖ Die Kamera versperrt euch gelegentlich die Sicht

WiiU-FAKTOR 1
Da es sich um ein Mutliplattformspiel handelt, haben die Entwickler keine besonderen Features eingebaut.

WERTUNG/FAZIT

64

„Eine ordentliche, aber verbesserungswürdige Neuinterpretation eines Spieleklassikers.“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

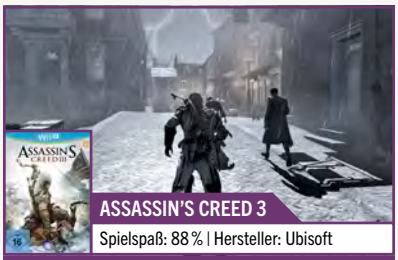
JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

- **Super Mario 3D World**
  Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**
  Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlen nur etwas Feinschliff, Story-Highlights und Charakter.

- **Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Square Enix
- **ZombiU**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

- **Lego Marvel Super Heroes**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Warner Interactive
- **Skylanders: Swap Force**
  Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

- **Injustice: Götter unter uns**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive
- **Marvel Avengers: Kampf um die Erde**
  Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

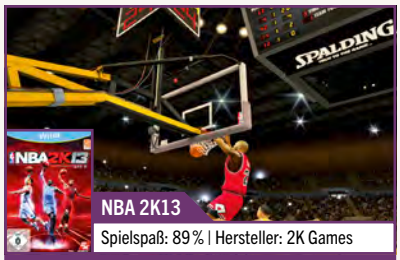
EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus.

- **Call of Duty: Black Ops 2**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision
- **007: Legends**
  Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

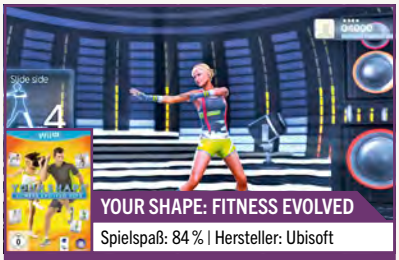


NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat.

- **Mario und Sonic: Sotschi 2014**
  Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo
- **FIFA 13**
  Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT

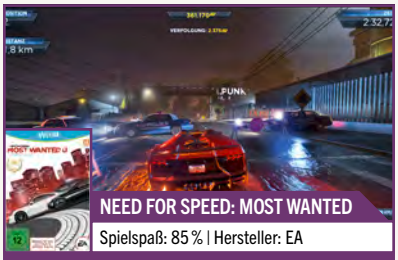


YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat.

- **Game & Wario**
  Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo
- **Nintendo Land**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U.

- **Sonic & All-Stars: Racing Transformed**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **F1 Race Stars: Powered Up Edition**
  Spielspaß: 65 % | Hersteller: Codemasters

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

- **Monster Hunter 3 Ultimate**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo
- –
  –

SKYLANDERS: SWAP FORCE

Lust auf mehr *Swap Force* für eure Wii U? Ab sofort gibt es mit Fryno & Punk Shock zwei neue Skylander im Handel.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Bandai Namco

Cabela's Dangerous Hunts 2013
Test (02/13): 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action | Hersteller: Disney

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Disney Planes
Test (10/13): 65 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Warner

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Test (12/13): 76 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (02/14): 76 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic: Lost World
Test (12/13): 70 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tank! Tank! Tank!
Test (01/13): 60 % | Genre: Action I Hersteller: Bandai Namco

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Adventure I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Transformers Prime
Test (01/13): 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Wii Party U
Test (12/13): 68 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

ACTION

CONTRA 3: THE ALIEN WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Kompromisslose Action trifft auf einen ebenso kompromisslosen Schwierigkeitsgrad – ganz starkes Teil!

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

The Legend of the Mystical Ninja
Spielspaß: 8 | Hersteller: Konami

ADVENTURE

SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

EARTHBOUND

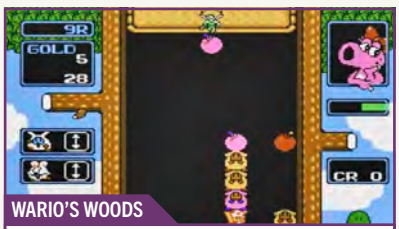
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

GESCHICKLICHKEIT



WARIO'S WOODS

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Reicht zwar nicht an die zeitlose Genialität von *Tetris* heran, punktet aber mit viel Nintendo-Charme.

Clu Clu Land
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

-
Spielspaß: - | Hersteller: -

JUMP & RUN

MEGA MAN X

Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil 1 der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Super Ghouls'n Ghosts
Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

F-ZERO

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Einziger Wermutstropfen: kein Multiplayer-Modus! Wer damit leben kann, sollte unbedingt zugreifen.

Punch-Out!!
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

WARIO'S WOODS

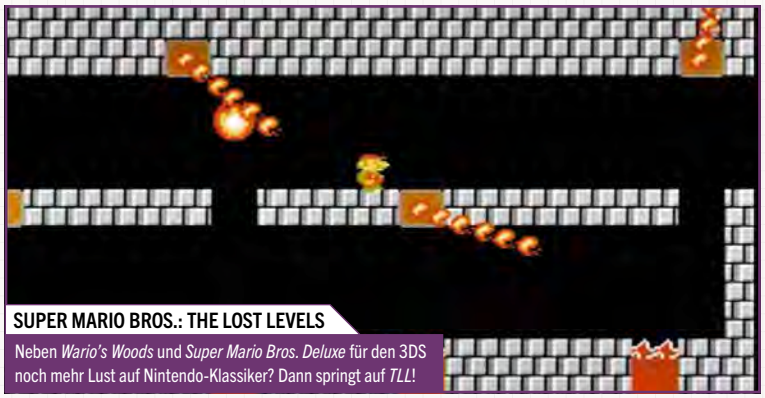
Keine Lust, gegen KI-Gegner anzutreten? Dann krallt euch einen menschlichen Mitspieler und startet ein Duell Mann gegen Mann. Achtet unbedingt auf Warios fies eingestreute Monster!

NES OPEN TOURNAMENT GOLF

Man sieht es unserem feschen Klempner auf den ersten Blick nicht an, aber Mario ist eine richtige Sportskanone! Einen seiner ersten Auftritte als Athlet feierte der Klempner als Profigolfer.

WARIO'S WOODS

Hach ja, *Wario's Woods* reißt in seinem Genre jetzt auch keine Bäume aus, ist aber ein ganz lustiges Puzzlespielchen für zwischendurch.



SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS

Neben *Wario's Woods* und *Super Mario Bros. Deluxe* für den 3DS noch mehr Lust auf Nintendo-Klassiker? Dann springt auf *TLL*!

Die Wii-U-VC: Echte Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur inklusive N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania 2: Simon's Quest
Test (03/14): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Clu Clu Land
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Contra 3: The Alien Wars
Test (12/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fight 1-3
Test (12/13): 7 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

F-Zero
Test (04/13): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (11/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon
Test (09/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kirby's Adventure
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Nam-1975
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: D4 Enterprises

NES Open Tournament Golf
Test (04/14): 4 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros.: The Lost Levels
Test (03/14): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda
Test (10/13): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Urban Champion
Test (12/13): 3 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (04/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

-
-

Unsere Wii-U-eShop-Tests im Überblick.

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chasing Aurora
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Broken Rules

Dr. Luigi
Test (03/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Edge
Test (01/14): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Little Inferno
Test (01/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Tomorrow Corp.

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

Nano Assault Neo
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Shin'en

Pokémon Rumble U
Test (10/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Ambrella

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

Rush
Test (02/14): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

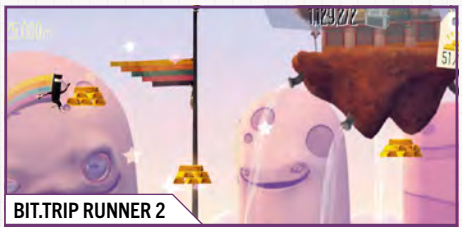
Toki Tori 2
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Frozenbyte

Unepic
Test (03/14): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Enjoy Up Games

Wii Street U
Test (05/13): 7 | Genre: Anwendung | Hersteller: Nintendo

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios



BIT.TRIP RUNNER 2

Immer wieder eine Empfehlung wert, weil es zeitlos ist und einfach unverschämt viel gute Laune verbreitet: *Bit.Trip Runner 2* rockt!

TRINE 2: DIRECTOR'S CUT

Und noch so ein Titel, den man praktisch jederzeit herunterladen kann und sollte: *Trine 2* macht vor allem mit Freunden echt Spaß.

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

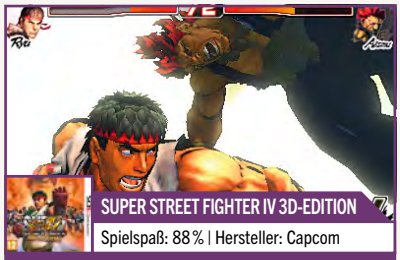
ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS
Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel und ein Muss für Adventure-Fans!

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

BEAT 'EM UP



SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Bandai Namco

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus.

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird.

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Die sehr gut gelungene neue Kameraperspektive spielt dem 3D-Effekt eine grandiose Flanke zu.

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT

Man merkt es dem Mix aus Abenteuer und Puzzlespaß an, dass er nicht immer perfekt zusammengeht – trotzdem ein 3DS-Kultspiel.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Animal Crossing: New Leaf
Test (07/13): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Cave Story 3D
Test (12/11): 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO City Undercover: The Chase begins
Test (06/13): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Test (04/11): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Ridge Racer 3D
Test (04/11): 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Bandai Namco

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tales of the Abyss
Test (01/11): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Bandai Namco

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: Sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner.

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

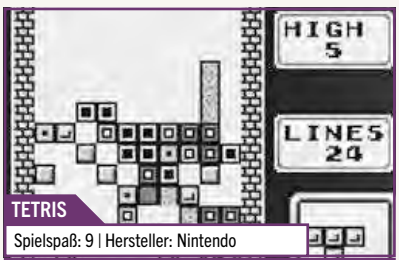
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

SUPER MARIO BROS. DELUXE

Das Game-Boy-Original erschien 1999 und brachte einige Levels aus *Super Mario Bros.: The Lost Levels* mit – ebenso wie zu seiner Zeit nahezu unerreicht starke GBC-Grafikpracht!

RENEGADE

Quasi das Vorgängermodell der legendären *Double Dragon*-Serie: *Renegade* aus den heiligen Hallen der Technos-Studios fehlte es 1986 noch am Feinschliff seines exzellenten Nachfolgers.

SUPER MARIO BROS. DELUXE

Super Mario Bros. Deluxe war eines der wenigen Mario-Spiele, die zunächst in Europa/den USA und erst danach in Japan erschienen sind.

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 2: Simon's Quest
Test (03/14): 6 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dig Dug
Test (06/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Bandai

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Robotniks Mean Bean Machine
Test (08/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (06/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Ah! Heaven
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Code of Princess
Test (06/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Agatsuma

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Gabrielle's Ghostly Goove 3D
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funbox Media

Hana Samurai: Art of the Sword
Test (12/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Johnny Kung Fu
Test (10/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: UFO Interactive

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Kokuga
Test (09/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: G.rev

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Man
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1		**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89% Schon zum zweiten Mal in Folge dominiert Donkey Kong die Verkaufscharts. Glückwunsch!
2		**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
3		**NEW SUPER MARIO BROS. U** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
4		**ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 87%
5		**Wii PARTY U** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 68%
6		**NINTENDO LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80%
7		**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
8		**MASS EFFECT 3** Entwickler: Bioware Hersteller: Electronic Arts Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86%
9		**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN** Entwickler: Sega Sports Japan Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 76%
10		**PIKMIN 3** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (Wii U)

1		**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89% Bei unseren Lesern ist der Nintendo-Affe ebenfalls nach wie vor hoch im Kurs.
2		**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
3		**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
4		**PIKMIN 3** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%
5		**NEW SUPER MARIO BROS. U** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
6		**RAYMAN LEGENDS** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
7		**THE WONDERFUL 101** Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83%
8		**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN** Entwickler: Sega Sports Japan Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 76%
9		**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT** Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%
10		**NINTENDO LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80%

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1		**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89% Und auch in der N-ZONE-Redaktion kann sich Donkey Kong die Spitzenposition sichern.
2		**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
3		**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
4		**PIKMIN 3** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91%
5		**RAYMAN LEGENDS** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93%
6		**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – DIRECTOR'S CUT** Entwickler: Eidos Montréal Hersteller: Square Enix Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%
7		**THE WONDERFUL 101** Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83%
8		**SKYLANDERS: SWAP FORCE** Entwickler: Beenox Hersteller: Activision Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 82%
9		**ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 87%
10		**LEGO CITY UNDERCOVER** Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82%

TOP 10 SATURN (3DS)

1		**YOSHI'S NEW ISLAND** Entwickler: Arzest Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 81% An der Ladentheke machte Yoshi im März eine ausgezeichnete Figur.
2		**PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY** Entwickler: Level-5/Capcom Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 87%
3		**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
4		**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
5		**POKÉMON X UND Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
6		**NEW SUPER MARIO BROS. 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
7		**LUIGIS MANSION 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85%
8		**SUPER MARIO 3D LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
9		**LEGO CITY UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS** Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80%
10		**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (3DS)

1		**PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: AA** Entwickler: Level-5/Capcom Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 87% Gaaanz knapp war es diesen Monat, Yoshi hat das Nachsehen.
2		**YOSHI'S NEW ISLAND** Entwickler:Arzest Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 81%
3		**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
4		**BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL** Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%
5		**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
6		**POKÉMON X UND Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
7		**PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%
8		**SUPER MARIO 3D LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
9		**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
10		**SENRAN KAGURA BURST** Entwickler: Tamsoft Hersteller: Pqube Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 83%

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1		**PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: AA** Entwickler: Level-5/Capcom Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 87% Das Crossover für den 3DS wandert derzeit ständig in unsere Modulschachte.
2		**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
3		**POKÉMON X UND Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%
4		**YOSHI'S NEW ISLAND** Entwickler:Arzest Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 81%
5		**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
6		**BRAVELY DEFAULT: FOR THE SEQUEL** Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 88%
7		**PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS VON ASLANT** Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 88%
8		**SUPER MARIO 3D LAND** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
9		**SENRAN KAGURA BURST** Entwickler: Tamsoft Hersteller: Pqube Test in: N-ZONE 04/14 Spielspaß: 83%
10		**FIRE EMBLEM: AWAKENING** Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 13. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* von Tokyopop als Prämie.**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

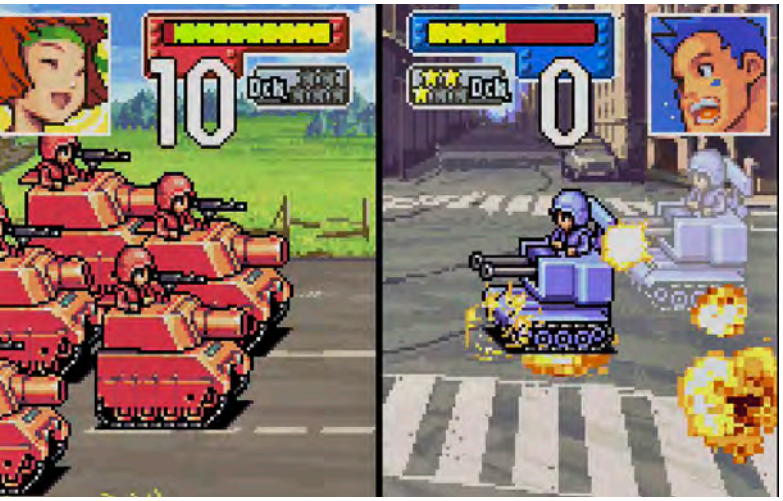
Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

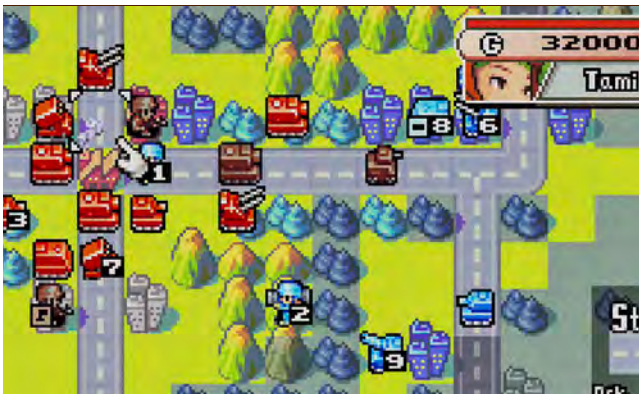
❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

1078666

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!



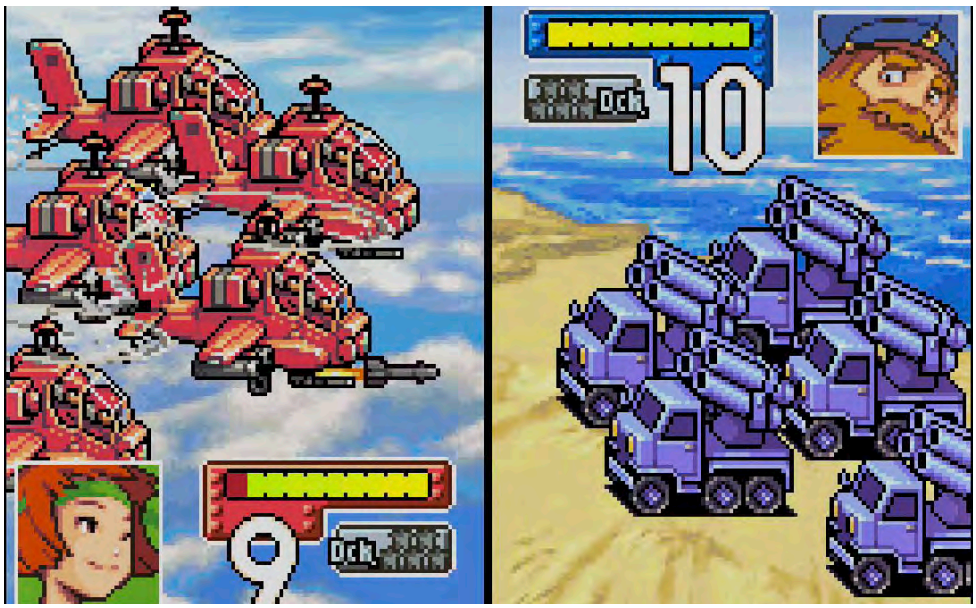


▲ Auf der rechten Seite der Gebirgskette hat der Feind Stellung bezogen. Ein unüberlegter Vorstoß wäre gefährlich, da im Schatten noch Feinde lauern können.
◀ Kampfpanzer sind die stärksten Landeinheiten, die euch zur Verfügung stehen. Hier braucht ihr Luft- oder Seetruppen für gefahrlose Konter.

ADVANCE WARS

Wii U Strategie auf Konsolen gibt es oft nur im Verbund mit einem Rollenspiel – Nintendo beweist, dass das nicht immer so sein muss.

Bereits mit *Famicom Wars* auf dem japanischen NES bot Nintendo in Ansätzen all das, wovon die westliche Welt erst 2002 mit *Advance Wars* erfahren sollte: Rundenbasierte Strategie mit realistischen Fahrzeugen und Wetterverhältnissen. Bis zu vier unterschiedliche Parteien können gleichzeitig an einem Kampf teilnehmen. Das Schlachtfeld von *Advance Wars* teilt sich dabei in verschiedene Felder wie Straßen, Gebirgszüge oder Wälder ein, die allesamt besondere Eigenschaften aufweisen. Offene Autobahnen bieten Fahrzeugen schnelle Vorstoß-Optionen, dafür aber nicht einen Kieselstein als Deckungsmöglichkeit. Zwischen all den Bäumen seid ihr vor gegnerischen Blicken sicher, kommt dafür aber nur langsam voran. Im Hinblick auf taktische Finessen solltet ihr den Nebel des Krieges immer vor Matchbeginn aktivieren. Andernfalls ergibt es kaum Sinn, das Gelände sinnvoll zu nutzen, da eure Gegner sonst alles sehen.

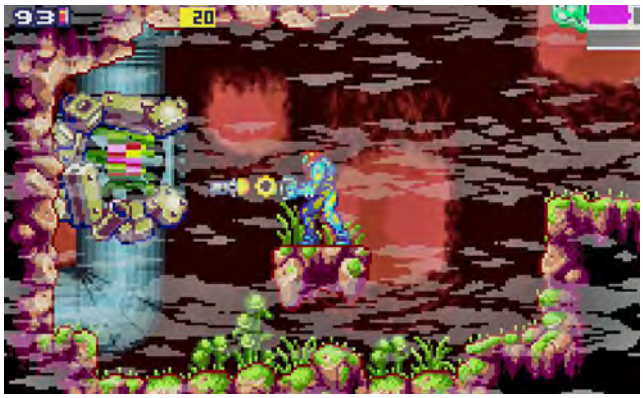


Jede Auseinandersetzung wird durch eine grafische Sequenz dargestellt. Diese könnt ihr teilweise oder ganz ausschalten.

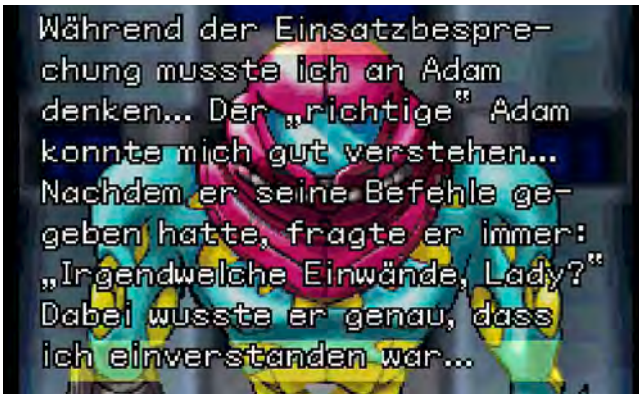
Reduziert, aber hochwertig

Damit ihr in *Advance Wars* Erfolg habt, bedarf es allerdings mehr als nur der Gunst der Wetterfee. Jede Einheit hat dabei eigene Trumpfkarten und klare Schwächen. Artillerie und Raketenwerfer sind ideal für Belagerungen, benötigen jedoch eine sorgfältige Abschirmung. Mächtige Schlachtschiffe gehen schnell baden, wenn U-Boote in der Nähe sind. Durch die vielen Vor- und Nachteile, mit denen ihr klarkommen müsst, sind während eures Zuges wichtige Überlegungen zu treffen. Wer greift wen zuerst an? Welche Einheit stelle ich schützend an welche Position? Was für Truppen sollte ich bereits jetzt im Nachschub produzieren? Ein simples, in der Kampagne eingebautes Tutorial bringt euch nacheinander die vielen Handgriffe bei, die ihr braucht, um als Kommandeur Erfolg zu haben, doch erst im Multiplayer mit Freunden blüht *Advance Wars* vollends auf. Veteranen vermissen zwar die neuen Einheiten aus späteren Titeln, doch selbst dann ist das erste *Advance Wars* immer noch ein astreiner Strategiebrocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen, spannenden Gefechten verbindet. **Marco Cabibbo**

Genre:	Strategie
Entwickler:	Nintendo
Termin:	03. April 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	9



Samus musste sich von ihrem Anzug und somit auch all ihren schönen Extrawaffen trennen. Doch keine Angst, in gewisser Hinsicht findet ihr sie wieder …



Das gab es vorher noch nicht: Samus und Adam schwatzen ausgiebig. Quasi eine Art Vorgeschmack auf das spätere *Metroid: Other M* für Wii.

METROID FUSION

Wii U *Metroid*-Fans sind mit einem Trick leicht zu erkennen. Einmal „SR388!" in den Raum brüllen und warten, wer einem kurz darauf andächtig schmunzelnd zunickt.

Sollte es bei euch im Kopf nicht „Klick" machen, wenn ihr diesen Namen lest, helfen wir euch fix auf die Sprünge: Als SR388 wird der Planet bezeichnet, auf dem die Metroids ihre Heimat haben und auf den es Kopfgeldjägerin Samus Aran im Game-Boy-Titel *Metroid II: Return of Samus* verschlug. Der schicksalhafte Ausflug, der auch Auswirkungen auf ihr drittes Abenteuer in *Super Metroid* hatte, sollte nicht der letzte sein. Nach einer langen Kreativpause, die von 1994 bis 2002 andauerte, kehrte Samus in *Metroid Fusion* für den Game Boy Advance nicht nur auf die Videospielbühne, sondern auch nach SR388 zurück. In Begleitung eines Forscherteams entdeckt sie dort einen gefährlichen Parasiten, mit dem sie sich unwissentlich infiziert. Ein anschließender Bewusstseinsverlust auf dem Rückflug zur verbündeten BSL-Station samt Notlandung befördert die sonst so taffe Heldin auf den OP-Tisch. Nur dank eines Metroid-Vakzins, das aus ihren eigenen Zellen geformt wird, überlebt sie dieses Desaster. Der Rest der Raumstation hat leider nicht so viel Glück. Ganz schön viel Story für eine Serie, die zuvor fast nur für ausgeklügelt designte Welten und offene Spielführung bekannt war, oder?

Adam und Samus

Solltet ihr die neueren *Metroid*-Titel bislang nicht gezockt haben und nur die alten Klassiker kennen, wird euch die Textmenge in *Metroid Fusion* – die Vorträge von Bordcomputer Adam und Samus' Monologe – zunächst etwas befremdlich vorkommen. Auch wirkt das Action-Adventure anfangs weniger offen als der Vorgänger von 1994, was zum Teil am entschärften Wandsprung liegt, mit dem man früher Bereiche erkunden konnte, die erst für einen späteren Zeitpunkt vorgesehen waren. Selbst wenn *Metroid Fusion* nur haarscharf am Primus der Serie scheitert, stellt es immer noch einen der besten Teile dar, die bis heute erschienen sind. An eine derart perfekte Steuerung reicht bis heute kaum ein anderes Spiel heran, Samus' neue Bewegungsoptionen fügen sich prima ein und am Leveldesign mit seinen vielen Geheimnissen und Verzweigungen gibt es erst recht nichts zu meckern.

Marco Cabibbo

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Nintendo
Termin:	03. April 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	9

Die X-Parasiten haben bereits angefangen, die Station zu übernehmen, was die üppige Vegetation hier erklärt.

Die Gegner, denen ihr im Laufe des Spiels gegenübertretet, stellen sich oftmals aus dem üblichen Fantasy-Repertoire wie Fledermäusen und Ratten zusammen.

Auf dieser Oberwelt-Karte gelangt ihr zu den verschiedenen Gebieten des Spiels. Die Darstellung ist pixelig, in Bewegung sieht die Map aber trotzdem gut aus.

GOLDEN SUN

Wii U Ihr seid Fans von Japano-RPGs und sucht verzweifelt nach neuem Futter für die Wii U? Dieses Abenteuer stillt den Hunger bestimmt!

Manche Serien kommen sowohl bei Kritikern als auch Fans gut an und versickern dennoch irgendwann in der Bedeutungslosigkeit. So geschehen mit *Golden Sun*, von dem man seit dem dritten Teil, welcher 2009 für den DS erschienen ist, nichts mehr gehört hat. Vielleicht erlebt die Reihe nun aber ihren zweiten Frühling, wenn Nintendo sie den Spielern mit dem Virtual-Console-Release des GBA-Erstlings wieder in Erinnerung ruft. Angesiedelt in der Fantasy-Welt Weyward steuert man Isaac und seine Gefährten durch ein Abenteuer, bei welchem genretypisch nicht weniger als das Schicksal der gesamten Menschheit auf der Kippe steht. So klassisch die Story ist, so gelungen wird sie aber auch erzählt, was nicht zuletzt an den sympathischen Figuren liegt. Auch das Gameplay präsentiert sich rollenspieltypisch: Ihr rennt durch abgesteckte Gebiete, sammelt Items und haut in unabwendbaren Zufalls-Kämpfen allerlei bösen Monstern auf die Mütze. In den rundenbasierten Auseinandersetzungen greift ihr einerseits auf Standard-Attacken zurück, andererseits steht euch die Element-basierte, als Psynergy bezeichnete Magie hilfreicher Dschinns zur Verfügung. Diese Hilfsgeister findet ihr über die ganze Welt verteilt – wer alle Entitäten sein Eigen nennen will, wird lange beschäftigt sein.

Klassisches Kampfsystem

Auch abseits der Kämpfe sind euch die Dschinns von Nutzen. *Golden Sun* legt nämlich einen starken Fokus auf Rätsel und nicht selten müsst ihr die Kräfte der Geister nutzen, um hier weiterzukommen. Auch wenn es eine ganze Menge der Knobeleien gibt, sind diese nicht allzu anspruchsvoll. Zumeist beschränken sie sich auf simple Schiebe-Aufgaben oder stellen euch vor die Herausforderung, ein bestimmtes Hindernis aus dem Weg zu schaffen. Etwas mehr Denkarbeit und Strategie erfordert es da schon, seine Figuren bestmöglichst aufzuleveln und auszurüsten. Je nachdem, welchen Dschinn man einer Figur zuweist, hat dies Auswirkungen auf die Statuswerte und Angriffs-Resistenzen. Gerade in den schwereren Kämpfen im späteren Spielverlauf hat man ohne ein Verständnis dieser Spielmechanik kaum eine Chance.

Tolle Kampf-Animationen

Grafisch hat sich das Rollenspiel-Abenteuer gut gehalten – es ist beeindruckend, welche Effekte die Entwickler gerade bei den hübschen Kampfanimationen aus dem Game Boy Advance herauslocken konnten. Nicht ganz so durchgehend gelungen ist der Sound. Einige wunderschöne Melodien wechseln sich mit nervigem Pieps-Gedudel ab, bei dem man den Ton vorübergehend lieber auf stumm schalten sollte.

Lukas Schmid

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Camelot Software
Termin:	17. April 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

Psynergy ist die bestimmende Energie-Quelle der Fantasy-Welt Weyward. Sie dient euch unter anderem als Magie, mit der ihr in den Kämpfen Gegner plättet könnt.

Die Story des Spiels ist großteils vorhersehbar, wird aber spannend erzählt. Wie für ein Japano-RPG üblich, steht wieder einmal das Schicksal der Welt auf dem Spiel.

Die Brüder-Attacken sind schwerer auszuführen als Standard-Angriffe, doch damit greifen die beiden Klempner ihre Feinde besonders stark an.

Mario und Luigi müssen oftmals zusammenarbeiten, um in der Spielwelt voranzukommen. Auf Knopfdruck führen sie zum Beispiel einen Wirbelsprung aus.

MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA

Wii U It's-a-meee, Mario! Und Luigi auch, denn in diesem Abenteuer zogen die Brüder erstmals gemeinsam ins Rollenspiel-Abenteuer.

Kaum zu glauben, aber das 2003 erschienene *Mario & Luigi: Superstar Saga* war erst das dritte Rollenspiel-Abenteuer rund um den berühmtesten Pilzliebhaber des Videospiele-Universums. Anders als in *Super Mario RPG* und *Paper Mario* zieht Mario jedoch nicht mit Zufallsbekanntschaften in den Kampf, sondern besinnt sich auf seine Familienbande und zieht ausschließlich mit seinem Bruder Luigi durch die Welt. An dem im Super-Nintendo-Erstling etablierten Kampfsystem ändert das aber relativ wenig: Ihr seht die Feinde schon vor den Auseinandersetzungen auf der Oberwelt herumlaufen und könnt euch durch gekonnte Erstangriffe bereits zu Beginn einen Vorteil verschaffen. Noch interaktiver geht es in den Gefechten selbst weiter. Zwar läuft das Geschehen rundenbasiert ab, durch gut getimtes Knopfdrücken könnt ihr aber besonders stark beziehungsweise mehrmals hintereinander angreifen und euch auf dieselbe Weise vor feindlichen Attacken schützen. Dank dieses Features ist es in den meisten Schlachten theoretisch möglich, vollkommen ohne Schaden daraus hervorzugehen. Eure Angriffspalette setzt sich übrigens aus Sprüngen, Hammer-Attacken und besonderen Paar-Angriffen zusammen, bei denen ihr kleine Geschicklichkeitsaufgaben absolvieren müsst.

Das dynamische Duo

Worin sich das Spiel primär von den Quasi-Vorgängern unterscheidet, ist die Navigation durch die isometrisch präsentierte Spielwelt. Ihr steuert die beiden Klempner-Brüder nämlich stets gleichzeitig durch Wälder, Wüsten, Lava-Abschnitte und düstere Schlösser. Bruder Nummer zwei rennt seinem Geschwisterlein dabei selbstständig hinterher. Für Sprünge, Hammer-Schläge und andere Spezial-Aktionen wie einen Wirbel-Hüpfer muss aber jeweils separat der A- respektive der B-Knopf gedrückt werden. Das fühlt sich nur zu Beginn ungewohnt an und geht schon bald in Fleisch und Blut über.

Bohnen, Bohnen überall

Ebenso ungewöhnlich wie die Steuerung gibt sich auch die Story des Abenteuers: Zaubermeisterin Lugmilla stiehlt Prinzessin Peach die Stimme. Anstelle von Worten entweichen nun nur noch Bomben ihrem royalen Mund. Um Peach zu retten, müssen die Brüder ins sogenannte Bohnenland reisen, um die Übeltäterin dort dingfest zu machen. Was folgt, ist eine Aneinanderreihung von zahllosen Gags rund um Hülsenfrüchte (glücklicherweise jedoch nicht auf Furzwitz-Niveau), denn bei den Bewohnern des Landes handelt es sich tatsächlich um lebende Bohnen. Das Besondere: Trotz der schieren Abstrusität und seines Fokus auf den Humor schafft es das Spiel, eine emotionale Bindung zwischen Spieler und Figuren aufzubauen – eine beeindruckende Leistung.

Lukas Schmid

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	AlphaDream
Termin:	03. April 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	9

Neben Bohnen und anderen ungewöhnlichen Wesen trefft ihr auch auf ein paar Pilzkönigreich-Klassiker. Was wäre ein Mario-Spiel ohne grimmige Gumbas?

Die Hämmer der Brüder sind nicht nur im Kampf nützlich. Mit den Schlagwerkzeugen aktivieren sie unter anderem Schalter oder zerstören Hindernisse auf dem Weg.

Sammelt ihr fleißig Batterien, könnt ihr eure andersfarbigen Kirbys per Mobiltelefon herbeirufen. Diese stehen euch anschließend tatkräftig im Kampf zur Seite.

Wie für die Serie üblich ist das *Kirby*-Abenteuer nicht sonderlich schwer. Auch die Kämpfe gegen Bosse sind eher simpel. Trotzdem machen sie eine Menge Spaß.

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

Wii U Bevor Kirby nächsten Monat seine ersten 3DS-Abenteuer erlebt, geht's ab auf die Wii U!

Kirby and the Amazing Mirror führt die rosa Knutschkugel raus aus dem gewohnten Dreamland in eine böse, gespiegelte Version seiner Heimat. Auf der Suche nach acht Spiegelfragmenten hüpft der voluminöse Held durch allerlei bunte Abschnitte, saugt mithilfe seiner mächtigen Lunge Bösewichte und Gegenstände ein und erledigt ab und an herzallerliebste Bosse. Anders als in den meisten anderen Serien-Ablegern absolviert ihr aber nicht stur einen Level nach dem anderen, sondern müsst euch in einer weitverzweigten Welt zurechtfinden. Zudem wird ein großer Fokus auf Rätsel gelegt, welche die meiste Zeit über aber sehr einfach zu lösen sind. Übrigens seid ihr nicht alleine unterwegs: Stattdessen rennt ihr gleichzeitig mit vier verschiedenfarbigen Kirbys durch die Welt, was zu einigen kreativen Spielabschnitten führt. Im GBA-Original konnte man sogar per Linkkabel mit menschlichen Mitspielern ran – dieses Feature wurde für den Re-Release jedoch wegrationalisiert. **Lukas Schmid**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	HAL Laboratory
Termin:	10. April 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	7

YOSHI'S ISLAND

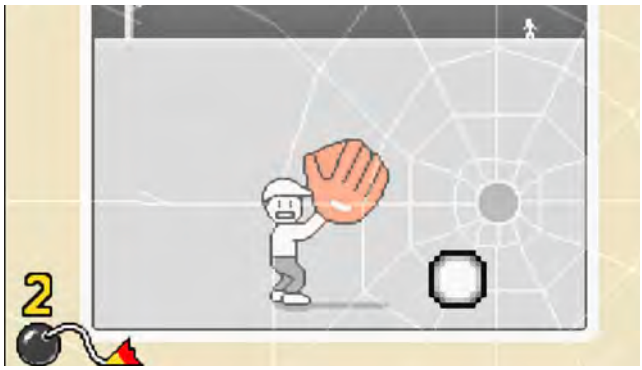
Wii U Dinosaurier sterben einfach nicht aus: Schon wieder sind sie in unserem Testteil!

Wie, ihr habt immer noch nicht genug von Yoshi und ihr seid nach wie vor reif für seine Insel? N-ZONE und Nintendo denken an euch: Nachdem vergangenen Monat endlich *Yoshi's New Island* erschien und wir euch schon Monate vorher durch Previews und Retro-Berichte heiß auf den grünen Dinosaurier gemacht haben, liefert Big N den großen Klassiker jetzt nach. Zugegeben, die Originalversion für das Super Nintendo ist es nicht, sondern nur die Umsetzung für den GBA. Die Bezeichnung „nur" wäre aber eine regelrechte Frechheit, denn der Advance-Port stellt eine extrem gelungene Umsetzung von Yoshis erstem Solo-Abenteuer dar, die grafisch keinerlei Abstriche machen musste. Diverse Sounds sind zwar leicht verändert worden, doch dies sollte nur bei Spielern ins Gewicht fallen, die morgens ihr Frühstücksei aus einem grün-weißen Eierbecher mampfen. Was den Inhalt anbelangt, gibt es sogar Verbesserungen: Sechs neue Levels und ein an Mario Bros. erinnerndes Mini-Game wollen von euch freigespielt werden. Damit ist die Version für den Game Boy Advance theoretisch besser als das Original. Und das will bei so einem Topknaller wie *Yoshi's Island* schon echt was heißen! **Marco Cabibbo**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Nintendo
Termin:	24. April 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	10

Je größer sie sind, desto leichter fallen sie: Diesem Boss müssen wir lediglich die Hose ausziehen, dann verdünnisiert er sich schon von selber.

Wer dachte, dass nach *Super Mario World* in Sachen Jump & Runs nichts mehr beim SNES zu holen ist, wurde mit *Yoshi's Island* eines Besseren belehrt.



In den nur wenige Sekunden dauernden Reaktionstests müsst ihr voll bei der Sache sein. Versagt ihr, verliert ihr ein Leben – nach vier Fehlern ist endgültig Schluss.

Habt ihr in den verschiedenen Minispiel-Compilations eine bestimmte Anzahl an Games geschafft, erwartet euch am Ende eine besondere Boss-Herausforderung.

WARIO WARE INC: MINIGAME MANIA

Wii U Warios allererste Microspiel-Sause erobert die Wii U. Macht's heute noch Spaß?

Wenn es eine Spieleserie schafft, auch nach dem zigsten Ableger für offene Münder ob ihrer schieren Absurdität zu sorgen, dann ist es *Wario Ware*. Die Virtual-Console-Fassung des ersten Teils bietet schon alles, was man auch von den Nachfolgern gewohnt ist: Hunderte sogenannte Mikro-Spiele, die in nur wenigen Sekunden langen Reaktionstests eure volle Aufmerksamkeit verlangen, hanebüchene Mini-Storys und ebenso abgefahrene Figuren, welche diese tragen. In welchem anderen Spiel muss man schon einem verrückten Wissenschaftler dabei helfen, auf die Toilette zu gelangen? Wo man bei anderen Serien übrigens die ersten Ableger oft als zu simpel im Vergleich zu den Nachfolgern kritisiert, greift dieser Vorwurf bei *Wario Ware* nicht: In keinem Teil der Reihe hat man mehr zu tun als ein, zwei Buttons zu drücken, sodass sich *Minigame Mania* genauso frisch spielt wie eh und je. Allerdings sind sowohl Humor als auch Gameplay definitiv Geschmacksache. **Lukas Schmid**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Nintendo
Termin:	10. April 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	7

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

Wii U Der Rausch für unterwegs in der Hosentasche – jetzt auf der Heimkonsole.

Manche Serien werden von Nintendo wie eine echte Prinzessin behandelt (ob Peach und Zelda damit zu tun haben?) und mit regelmäßigen Fortsetzungen beehrt. Andere liebgewonnene Klassiker warten seit Jahren auf eine Chance, sich erneut beweisen zu dürfen. *F-Zero* etwa startete auf dem Super Nintendo knallhart durch, bretterte schnurstracks auf das N64, düste dann noch bei diversen Handheld-Meisterschaften vorbei und knatterte dann Richtung Gamecube und Spielhalle, wo es seitdem keine Ersatzreifen gibt. Warum das seit zehn Jahren der Fall ist, will Nintendo einfach nicht beantworten. Dabei hat die Serie ihr hohes Potenzial schon oft bewiesen, wie jetzt *F-Zero: Maximum Velocity* wieder eindrucksvoll zur Schau stellt. Das hohe Spieltempo wird lediglich durch die schwache Grafik ausgebremst, die heutzutage am großen Bildschirm noch deutlicher wird. Profis macht das aber nix aus, denn die freuen sich eher über die hartnäckige Gegner-KI. **Marco Cabibbo**

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Nintendo
Termin:	17. April 2014
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

Die nützlichen Nitro-Boosts, die ihr pro gefahrener Runde erhaltet, brauchen etwas, bis sie auf Touren kommen. Wartet hier auf lange Strecken ohne Kurve.

Anpassen ist wichtig: Kurven sind mit Fahrzeugen, die jetzt leichter ausscheren, schwieriger zu nehmen. Eine Testfahrt im Training ist nicht verkehrt.

Die Fragenzeichenblöcke nutzen nur menschlichen Fahrern was. Die KI-Fahrer haben alle ihre eigenen Angriffe, Bowser zum Beispiel Feuerbälle.

Willkommen auf der berühmt-berüchtigten Rainbow Road. Hier gibt es keine Fahrbahnbegrenzung und jeder Sturz wirft euch sofort weit nach hinten zurück.

SUPER MARIO KART

Wii U Nintendos wichtigster Titel im ersten Halbjahr 2014 hat einen Namen: *Mario Kart 8*. Bevor das Spiel im Mai alles in Grund und Boden fährt, lohnt sich schnell noch ein Schulterblick.

Wer ganz genau hinschaut, den toten Winkel nicht außer Acht lässt und seinen Rückspiegel gerade rückt, kann *Super Mario Kart* dabei zusehen, wie es still und heimlich seine Runden dreht: abgeschlagen auf dem letzten Platz, schon lange von der Zuschauertribüne vergessen und bereits mehrfach von anderen Fahrern wie *Double Dash!!* oder *Mario Kart 64* überrundet worden. Wenn die alte Klapperkiste dann endlich im Ziel eintrifft, sind alle anderen Teilnehmer schon längst am Feiern und begießen sich mit Robby Bubble. Natürlich vollkommen zu Recht, denn warum sollte man auch in einen alten Käfer einsteigen, wenn doch schon längst der flotte Sportwagen bereitsteht? Im Falle von *Super Mario Kart* gibt es in der Tat eine Menge Gründe, mit dem Oldtimer ein paar Runden zu drehen, selbst wenn der auf dem ersten Blick etwas schwach auf der Brust wirkt.

Erkennt ihr sie wieder? Die Donut-Plains-3-Strecke machte schon mit der ersten Runde deutlich, dass der Special Cup nur für geübte Fahrer ist.

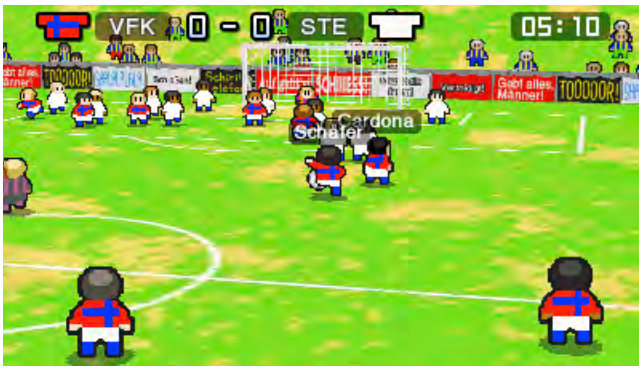
Reduziert, aber hochwertig

Acht Fahrer sind es, von denen jeweils zwei, typisch für die Serie, identische Eigenschaften aufweisen. Peach (damals noch Toadstool) und Yoshi sind die Meister des Beschleunigens, Bowser oder Donkey Kong Jr. hingegen sind im fünften Gang am schnellsten auf der Piste unterwegs. Viel stärker ins Auge sticht jedoch eher der Streckenumfang. Alle 20 Grand-Prix-Kurse erscheinen eher wie kleinere Kart-Strecken im Gegensatz zu den langen und breit ausgebauten Nachfolgern. Im Durchschnitt braucht man nicht länger als 25 Sekunden, um eine Runde zu fahren. Der Kampf um die Spitze ist also sehr rasant und setzt vor allen Dingen eher auf fahrerisches Können denn auf blaue Panzer und goldene Speed-Pilze. Eine Tugend, die im Laufe der Jahre immer mehr nachgelassen hat. Eine reine Fahrerweste hat *Super Mario Kart* trotzdem nicht. Der Gummiband-Effekt bei den CPU-Fahrern ist offensichtlich wie nie, sie können teils sogar durch Hindernisse durchfahren oder springen über liegen gelassene Bananenschalen und Panzer einfach hinweg. Doch wen interessiert die KI? Sobald ein Kumpel als zweiter Spieler in seinen Kart einsteigt, entbrennt eine Rivalität auf der Strecke, die ihresgleichen sucht. All die Schadenfreude und all der Ärger mit *Mario Kart* haben hier ihren Ursprung. Ein guter Grund, die alte Kiste aufzupolieren. Nicht umsonst sind bei *Mario Kart 8* auch alte SNES-Strecken mit dabei.

Marco Cabibbo

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Nintendo
Termin:	28. März 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	9

Das Geschehen ist zwar niedlich animiert, gibt aber gutes Feedback über eure Kicker – man sieht direkt, wer technisch gut oder ein mieser Kopfball-Spieler ist.



Bei besonderen Situationen wie Elfmetern oder gefährlichen Freistößen wechselt die Kameraperspektive. Aktiv eingreifen könnt ihr aber auch dann nicht.

NINTENDO POCKET FOOTBALL CLUB

3DS Ihr wolltet schon immer mal einen Dorfverein zu internationalen Ehren führen? *Nintendo Pocket Football Club* macht's möglich!

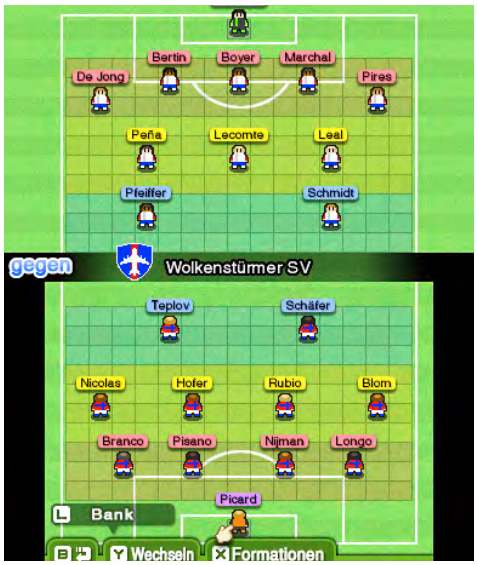
Eigentlich sind Wirtschaftssimulationen – und nichts anderes sind Fußballmanager-Spiele im Endeffekt – ja eher etwas für den heimischen PC. *Anstoss*, der *Bundesliga Manager* oder EAs *Fussball Manager* haben auf den Rechenknechten seit Jahren ihre treue Fanbasis, die sich ausgiebig mit dem Austüfteln von Taktiken, Trainingsplänen und Finanz-Tricks beschäftigt. Dass das Führen einer Fußball-Mannschaft aber auch prima auf dem Handheld funktioniert, beweist nun *Nintendo Pocket Football Club*.

Die schönste Nebensache

In Sachen Umfang kann *NPFC* natürlich weder mit den großen PC-Vorbildern noch mit den etwas ausgeklügelteren unter den Browser-Spielen mithalten. Ihr kümmert euch um Transfers, Taktik, Training und Aufstellung – das war's auch schon. Sperenzchen wie Sponsoring, Stadionausbau oder Nachwuchsförderung fallen weg. Das ist zum einen schade, zum anderen aber auch begrüßenswert. Das Managen eures Vereinsteams lässt sich somit nämlich vorbildlich portionieren. Mal eben zwei, drei Spieltage absolvieren und einen Kicker verpflichten, während man in der U-Bahn hockt? Kein Problem! Untermauert wird dieser Casual-Anspruch noch durch den dezenten Humor und das hübsch animierte Spielgeschehen, das entfernt an das fantastische *World Cup* auf dem NES erinnert. Auf Original-Lizenzen müsst ihr dabei übrigens verzichten. Im einzigen Spielmodus erstellt ihr ein Fantasie-Team in der Amateur-Liga und arbeitet euch dann nach oben. Dabei tretet ihr gegen die Seelöwen oder den Wolkenstürmer SV an – das wirkt im ersten Moment komisch, fügt sich aber gut in die Atmosphäre des Spiels ein.

Wichtig ist auf'm Platz

Doch auch wenn die Feature-Liste nicht ellenlang ausfällt, heißt das keineswegs, dass dem Spiel der Tiefgang fehlt. Jeder Kicker verfügt nämlich über sieben Fähigkeiten, die ihr durch gezieltes Training steigert. Dadurch lassen sich sowohl polyvalente Allrounder erstellen als auch Spezialisten heranzüchten, die sich beispielsweise perfekt als Flügelstürmer eignen. Auch die Grundtaktik wird sehr gut auf die simulierten 3D-Spiele übertragen. Wer etwas an der Aufstellung ändert, sieht das Ergebnis direkt im nächsten Spiel – so muss das sein! Während der Spiele erhaltet ihr Sammelkarten, die nichts anderes als einmalig einsetzbare Trainingseinheiten für einen Kicker sind – auch hier heißt es also: Ihr müsst genau abwägen, wie ihr eure Mannschaft aufbaut. Übrigens war bis zum Redaktionsschluss noch kein endgültiger Preis bekannt – ärgerlich, aber leider unvermeidbar. **Sascha Lohmüller**



Änderungen an der Aufstellung werden gut ins Spiel übertragen. Hier dürfte ein Übergewicht im Mittelfeld heraussspringen.

Wer Trainingseinheiten passend zusammenfasst, schaltet eine Spezial-Combo frei, die die Werte stärker verbessert.

Genre:	Strategie
Entwickler:	Nintendo
Termin:	17. April 2014
Preis:	noch nicht bekannt
WERTUNG	8

Der Ergebnis-Bildschirm weist euch nicht nur einen Rang zu und gibt nützliche Infos, sondern zeigt im Mehrspielermodus auch, wie gut ihr abgeschnitten habt.

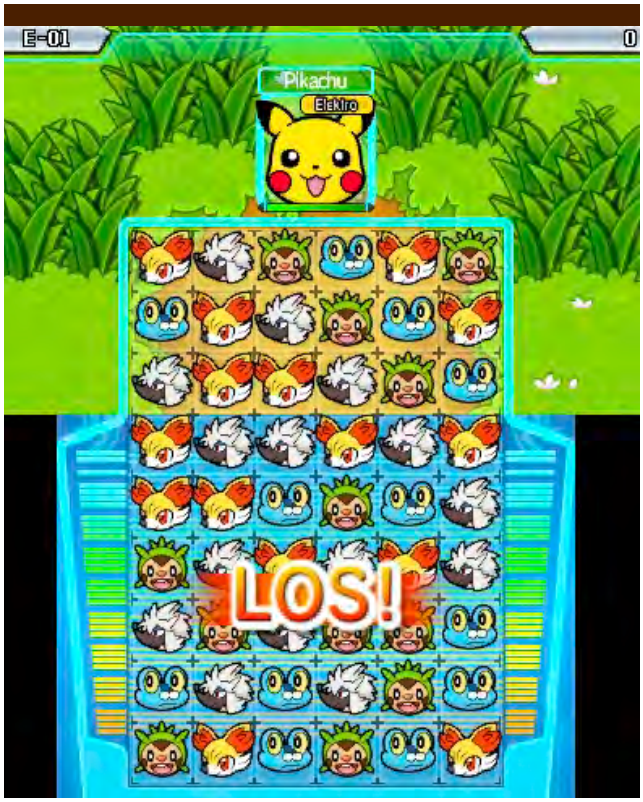
Wer es schafft, mehr als eine Reihe an Pokémon direkt hintereinander aufzulösen, richtet mehr Schaden an und macht Gegnern so schneller den Garaus.

POKÉMON LINK: BATTLE!

3DS Neues Spielefutter für *Pokémon*-Fans: Wie gut ist die erste Veröffentlichung seit *X* und *Y*?

Ran an den Touchpen und nichts wie losgeknobelt! Mit *Pokémon Link: Battle!* erwartet euch ein kurzweiliges Puzzle-Abenteuer, bei dem ihr einerseits eine gute Kombinationsgabe und andererseits schnelle Reflexe benötigt. Das liegt – natürlich – am grundlegenden Spielprinzip: In jedem der zahlreich vorhandenen Levels seht ihr euch einer Reihe von Pokémon-Icons gegenüber, die über beide Bildschirme des 3DS verteilt sind und von einem Rahmen begrenzt werden. Diese Taschenmonster müsst ihr im Spielgeschehen mit dem Touchpen so anordnen, dass mindestens drei senkrecht oder waagerecht übereinander platziert sind. Gelingt euch das, lösen sich die entsprechenden Icons auf und machen Platz für neue, die sogleich von oben in den Rahmen fallen. Die soeben aufgelösten Pokémon sind aber nicht einfach nur verschwunden: Sie attackieren immer einen größeren Artgenossen, der auf dem Topscreen angezeigt wird und bekämpft werden muss. Durch den Angriff senken sich dessen Kraftpunkte (KP). Von diesen starken Gegnern, die euch ihrerseits angreifen, gibt es mehrere pro Level – der jeweils letzte verfügt immer über die meisten KP und nach einem Sieg über ihn ist der Level gemeistert. Besiegte Pokémon können später gezielt ausgewählt werden, um schwierigere Abschnitte zu meistern. So viel zur grundlegenden Funktionsweise jedes Abschnitts. An dieser ändert sich im gesamten Spielverlauf auch prinzipiell nichts, es gibt aber natürlich Techniken, die euch dabei helfen können, Gegner schneller zu besiegen. Löst ihr etwa mehrere Pokémon-Reihen in Folge auf, werden eure Angriffe stärker. Auch die Typ-Wechselwirkungen (Pflanze ist stark gegen Wasser, Wasser schlägt Feuer usw.) aus der Hauptreihe finden in *Pokémon Link: Battle!* Anwendung. Abseits des Hauptgeschehens bietet euch das Spiel noch einen Mehrspielermodus, bei dem ihr bis zu drei Freunde herausfordern könnt – im Vorgänger *Pokémon Link!* aus 2006 ging das nur zu zweit. Abgesehen von einer Auflistung aller Pokémon, die ihr besiegt habt, besitzt *Pokémon Link: Battle!* ansonsten aber keine Features. Empfehlenswert ist das Spiel für alle, die etwas Unterhaltung für zwischendurch suchen. Wer nicht zu viel erwartet, wird mit *Pokémon Link: Battle!* sicher seine Freude haben.

Max Drews



Zu Beginn des Spiels stehen euch noch wenig bedrohliche Pokémon wie Pikachu gegenüber, doch das ändert sich schnell. Bald kommen Glurak und Co.

Genre:	Puzzle
Entwickler:	Genius Sonority Inc.
Termin:	13. März 2014
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	7

Das Spiel verfügt über eine Art Pokédex, allerdings dürft ihr hier nicht viel erwarten: Mehr als ein Icon, die Stärke und den Fangort des Pokémon bekommt ihr nicht.

Die ikonische Kampfszene im Intro des Spiels: So etwas hatte man auf Nintendos grauem Kasten bisher nur selten und nicht in so einer guten Qualität gesehen.

Ninja Gaiden war und ist nicht ohne Mängel. Einige davon wurden erst in den Nachfolgern bereinigt, was sie im Endeffekt zu den besseren Titeln macht.

NINJA GAIDEN

Wii U Ryu Hayabusa durfte schon schnetzeln, da turnte Kasumi noch im Kindergarten rum.

Ein Ninja kennt keine Atempause – so ist zumindest die Annahme, wenn man sich den Zeitplan von Ryu Hayabusa anschaut. Gerade sind alle drei Einsätze auf dem 3DS erfolgreich beendet worden, nun soll das Ganze auf der Wii U wiederholt werden. Der erste Teil macht passenderweise den Anfang. Einen echten Grund, die Konsolenversion vorzuziehen, gibt es nicht. Beide Versionen sind inhaltlich und in ihrer Emulation vollkommen gleich. Habt ihr zuvor *Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom* (getestet in Ausgabe 03/2014) gezockt, werden euch die anfänglichen Schwächen des ersten Teils stärker auffallen. Besiegte Gegner tauchen etwa sofort wieder auf, wenn ihr euch ein Stück nach hinten bewegt. Ohne die passende Extrawaffe werden viele Passagen noch weiter erschwert, ein erlittener Treffer in der Luft endet meist mit einem Sturz in den Abgrund. *Ninja Gaiden* hat ohne Zweifel viele NES-Controller auf dem Gewissen. Die großen Pluspunkte der Reihe, namentlich eine gute 8-Bit-Grafik, flotte Action-Kämpfe und tolles Leveldesign sind aber schon hier ohne Einwände festzustellen. Wer noch nicht zugeschlagen hat, darf es hier. **Marco Cabibbo**

Genre:	Action
Entwickler:	Tecmo
Termin:	27. März 2014
Preis:	3,99 Euro
WERTUNG	8

CASTLEVANIA

Wii U Konamis erster Hit ist nicht totzukriegen: Immer wieder erwacht er zu neuem Leben.

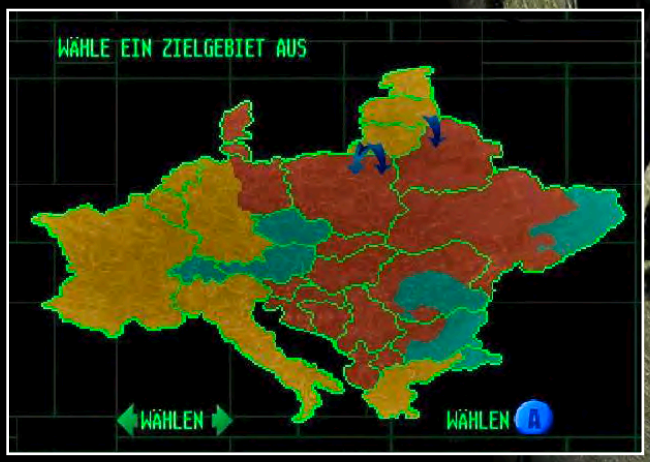
Es geschah im Jahre 1986, dass Graf Dracula zum ersten Mal versuchte, seine spitzen Fangzähne im Nacken des Nintendo Entertainment Systems zu versenken. Viele Millionen Mal hatte er seitdem damit Erfolg, denn nur vergleichsweise selten gelang es Vampirjäger Simon Belmont und seiner Schar an Videospielern, dem Fürsten der Finsternis Einhalt zu gebieten. Bevor man dem bleichen Nachtwandler gegenübertreten darf, wollen zunächst fliegende Medusaköpfe, Frankensteins Monster und der Tod höchstpersönlich bedient werden. Saftige Peitschenhiebe oder der Einsatz von Extrawaffen wie Dolchen und Weihwasserfläschchen sind dabei unumgänglich. So wie schon bei anderen Titeln des NES, aus denen mal große Serien werden sollten, wurde im ersten *Castlevania* alles eingeführt, wofür die Reihe seitdem vergöttert und gehasst wird. Ein forderndes Action-Jump&Run, das bei der Steuerung etwas Übung braucht. So könnt ihr während eines Sprungs nicht mehr zurückweichen oder müsst Treppenstufen brav nach unten oder oben trippeln, während Fledermäuse euch in den Haaren wuscheln. Teilweise kritisch platzierte Rücksetzpunkte und nur wenig Lebensenergie zum Regenerieren machen *Castlevania* nach wie vor zur Zerreißprobe für die Nerven. So wie Dracula im Sonnenschein löst sich aber auch euer Zorn auf, wenn ihr eine verhasste Passage endlich geschafft habt. Da hilft kein Knoblauch. **Marco Cabibbo**

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Konami
Termin:	21. März 2014
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7

Hmmm, köstlich, Schweinshaxe direkt aus der uralten Steinmauer! Da Lebensenergie so rar ist, nehmen wir das bisschen Schmutz aber gerne hin.

Und da ist er auch schon, der Herr Graf. Gewöhnt euch schon mal an den Game-over-Bildschirm. Dracula wird ihn euch oft lachend vor die Nase halten.

Frisches Geld bekommt ihr nur, wenn ihr euren Sammler links das grüne Tiberium einsammeln lasst und dieser es dann sicher in die Raffinerie zurückbringt.



In der GDI-Kampagne müsst ihr euch bis nach Sarajevo durchkämpfen, Nod hingegen arbeitet sich von Ägypten bis nach Südafrika durch.

STRATEGIE-KLASSIKER

COMMAND & CONQUER 64

Echtzeitstrategie auf Konsolen? Ja, das wurde schon früher mehrfach versucht? Zwei der bekanntesten Vertreter stellen wir euch in dieser Ausgabe vor + einen echten Geheimtipp!

Mangelnde Ressourcen und Speicherplatz sorgten lange Zeit dafür, dass Strategiespiele auf Heimcomputern und Konsolen nur in rundenbasierter Form möglich waren. Sprich: Erst nachdem der Spieler all seinen Figuren einzeln Befehle zugeteilt hat, war der Computergegner an der Reihe. Erste Versuche waren mit *Herzog*, *Utopia* oder *Stonkers* zwar schon in den 80er-Jahren unternommen worden, doch erst Entwickler Westwood brachte 1992 mit *Dune II* alle Elemente und Mechaniken in einem Spiel unter, die heute noch für alle Echtzeitstrategiespiele gelten. Auf der Basis dieses Titels, der auf einer bekannten Romanreihe beruhte, erschien nach rund drei Jahren Entwicklungszeit *Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt*. Thematisch inspiriert vom politisch damals immer noch relevanten Golfkrieg, wurde dem Spiel ein realistisches Szenario verliehen, in dem die UN-Truppen der Globalen Defensiv Initiative (GDI) die Welt vor einer terroristischen Vereinigung namens Bruderschaft von Nod und ihrem mysteriösen Anführer Kane befreien mussten. Böse Buben durften sich allerdings auch auf die Seite von Nod schlagen und stattdessen dieser Partei zum Sieg verhelfen.

Erst bauen, dann angreifen

Möglich wurde dies durch zwei eigenständige Kampagnen mit jeweils rund 15 Missionen, die euch als Kommandant an all die Fronten von Europa und Afrika versetzte. In den meisten Aufträgen wurde euch ein Startkapital und ein mobiles Baufahrzeug anvertraut, aus dem ihr nach und nach eure Basis mit Kraftwerken, Produktionsstätten und Verteidigungsanlagen formt. Damit euch das Geld nicht mitten im Einsatz ausging, wurden Sammlerfahrzeuge Richtung Tiberium-Kristallfelder entsandt, die daheim in der Raffinerie durch Ressourcen eingetauscht wurden. Die Art, wie ihr eure Streitmacht aufbaut, hing von eurer ausgewählten Seite ab. Während die GDI auf Luftüberlegenheit und stark gepanzerte Angriffsfahrzeuge setzte, eignete sich Nod eher für

Während Orcas und Abwehrtürme unseren Angriff aufhalten, geht weiter hinten ein Atomsprengkopf hoch. Nods Superwaffe ist die stärkste im ganzen Spiel.

Sogar Stealth-Missionen sind im Angebot. Der Commando-Bot ist perfekt gegen Gebäude und Infanterie, muss vor Fahrzeugen aber Reißaus nehmen.

schnelle Guerilla-Attacken mit Raketen-Bikes und Tarnpanzern. Da in *Command & Conquer* alles in Echtzeit ablief, konnte es für den ungeübten Strategen schon mal hektisch werden. Nicht nur die eigene Basis wollte gepflegt, auch die verwundbaren Sammler mussten vor Angriffen geschützt und die Karte erforscht werden. Besonders im Multiplayer mit mehreren Spielern entfaltete der Titel eine bis dato völlig neue Spielerfahrung und erforderte taktisches Umdenken, da der Gegner jetzt auch Strategien anwenden konnte, die dem Computer unbekannt waren: Invasoren per Transporthubschrauber hinter die feindlichen Linien befördern, Tiberiumfelder frühzeitig besetzen, FlaRak-Stellungen manuell mit Orcas zerstören – möglich wurde all dies vor allem durch eine gut umgesetzte Steuerung, die auf ein gelungenes Zusammenspiel aus Maus und Tastatur setzte.

Unzureichende Kontrolle?

Der Tatsache zum Trotz, dass das N64 nie serienmäßig über eine solche Steuerungsoption verfügte (abgesehen vom japanischen 64DD), kam 1999 dann tatsächlich eine Version für Nintendos Konsole heraus. Von einer 1:1-Umsetzung konnte hier nicht geredet werden. Die 2D-Landschaftstexturen packte Westwood kurzerhand auf eine 3D-Oberfläche, alle anderen Objekte wurden von Grund auf neu durch Polygon-Modelle ersetzt. Damit unterschied sich *Command & Conquer 64* sehr stark von der Umsetzung für die Playstation 1, die dem Look des Originals um einiges mehr ähnelte. Wer das Spiel zuvor nur auf dem PC gespielt hatte, durfte sich zunächst auf weitere Einschränkungen freuen. So musste das Bau-Menü auf der rechten Seite immer separat mit dem Z-Trigger aufgerufen und geschlossen werden, die Übersichtskarte oben rechts diente nur noch zur Überwachung und nicht mehr als komfortable Mausklick-Abkürzung. Besonders hakelig fiel die Auswahl der Einheiten aus. Jede Aktion dauerte im Schnitt fast dreimal so lange, da der Analog-Stick des N64-Controllers einfach nicht an die Präzision einer Maus herankam. Arrangieren konnte man sich zwar damit, doch ein Spielerlebnis völlig ohne Einschränkungen war bei *Command & Conquer 64* nicht möglich. Ob es der Umsetzung von Blizzards legendärem Strategie-Brocken *Starcraft* besser erging? Auf der nächsten Seite verraten wir es euch.

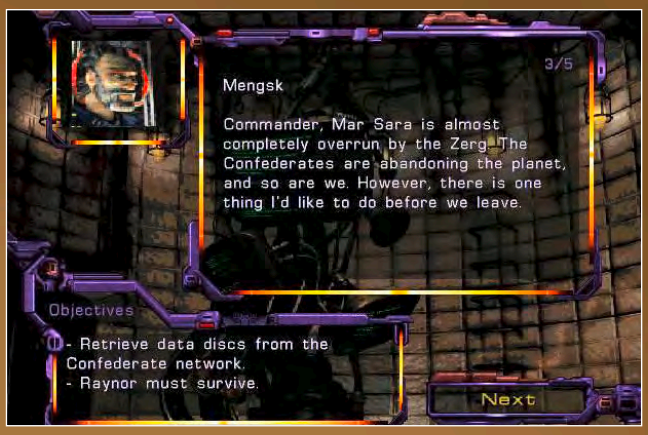
Marco Cabibbo

DIE ERBEN DES TIBERIUMS

Mit rund drei Millionen verkauften Exemplaren war *Command & Conquer* einer der erfolgreichsten Titel des Jahres. Kein Wunder also, dass bis heute zahlreiche Nachfolger erschienen sind.

Bereits nach dem Abspann des ersten *C&C* wurde in einem Trailer auf einen zweiten Teil hingedeutet, der den Untertitel *Tiberian Sun* tragen sollte. Bis dieser aber im Jahr 1999 erscheinen sollte, wandte sich Westwood zunächst einmal der Vergangenheit zu: *Command & Conquer: Alarmstufe Rot* (rechts oben im Eck) behielt zwar das grafische Grundgerüst des Vorgängers bei, verfrachtete das Geschehen jedoch in den Kalten Krieg, in dem sich die alliierten Streitmächte des Westens den einfallenden Truppen Stalins und der Sowjetunion stellen mussten. Im deutschsprachigen Raum wurde das Spiel anfangs noch als *Command & Conquer 2* vermarktet, was erst später durch weitere Fortsetzungen korrigiert wurde. Seitdem existieren zwei parallele Serien, über deren inhaltliche Verbindungen sich die Fans bis heute uneins sind, ebenso über die Frage, welche Reihe nun das wahre *Command & Conquer* ist. Speziell der erste Teil weist jedoch das höchste Kultpotenzial auf, da hiervon die meisten Fan-Remakes und Erweiterungen erschienen sind. Der 2002 von Westwood offiziell veröffentlichte, aber leider gefloppte Ego-Shooter *Command & Conquer Renegade* wurde jüngst von einer Schar treu ergebener Fans neu aufgelegt und steht unter dem Namen *Renegade X* (rechts unten) frei zur Verfügung. Ansonsten sieht es für die Serie bislang eher düster aus. Der vierte Teil *Tiberian Twilight* (rechts oben) heimste viel Kritik ein und die beiden Ableger *Tiberium* und *Generals 2* wurden vor Release eingestampft. Das aktuellste Spiel der Reihe ist mit *Tiberium Alliances* ein arg kommerzialisiertes Browserspiel.

An einer gut platzierten Bunkerstellung beißen sich unkoordinierte Angreifer schnell die Zähne aus. Doch übermächtig sind diese Gebäude wahrhaft nicht.



Weltraumabenteuer zum Nachlesen: Sprachausgabe gibt es nur von den Einheiten im Kampf selbst. Bei Missionsbesprechungen wurde Speicherplatz gespart.

STRATEGIE-CHAMPION

STARCRAFT 64

Nicht nur der Wegbereiter der modernen Echtzeitstrategie schaffte es auf das N64. Wie erging es dem bis heute unangefochtenen Spitzenreiter aus dem Hause Blizzard?

Als 1995 durch *Command & Conquer* die in Echtzeit ablaufenden Strategiespiele auf die nächste Ebene gehievt und salonfähig gemacht wurden, dauerte es natürlich nicht lange, bis die Konkurrenz von dem Geschäft Wind bekam. Allen voran Blizzard – das schon ein Jahr zuvor mit *Warcraft: Tides of Darkness* gezeigt hatte, dass man das Werkzeug und das Talent hat, um mithalten zu können – arbeitete zu diesem Zeitpunkt bereits an einem großen Projekt, das jedoch erst 1998 erscheinen sollte. Die Rede ist von *Starcraft*, das neben einem ähnlich klingenden Titel und diversen Spielelementen nicht viel mit *Warcraft* gemeinsam hatte. Eingebettet in ein futuristisches Science-Fiction-Szenario irgendwo weit draußen im fiktiven Koprulu-Sektor, standen sich drei verfeindete, sehr unterschiedliche Rassen gegenüber: Die vielseitig adaptiven Terraner, die insektoiden Monstrositäten namens Zerg und das technisch hoch entwickelte Volk der Protoss. So verschieden diese Parteien auf den ersten Blick wirkten, spielten sie sich im Endeffekt auch, was schon beim Basisbau anfing.

Wie kein Ei dem anderen

Terranische Befehlshaber wählten hier eine Baueinheit aus, die das angeforderte Gebäude überall auf dem Schlachtfeld platzieren konnte. Protoss-Droiden mussten hierfür zunächst einen Pylonenkristall heranwarpen, ehe weitere Konstruktionen im Umkreis dieses Edelsteins möglich wurden. Vollkommen anders bei den Zerg: Hier war es erst vonnöten, dass sich eine Drohne in eine Kriecherkolonie verpuppte. Von diesem lebenden Gebäude breitete sich dann nach und nach ein schleimiger Untergrund aus, auf dem dann weitere Brutstätten gezüchtet werden konnten. Ihr seht also: Schon beim simplen Ausbau der Basis unterschied sich *Starcraft* nicht nur enorm von der Konkurrenz, sondern auch innerhalb des Spiels selbst. Bei den zur Verfügung stehenden Einheiten sah es nicht anders aus. Rund ein Dutzend verschiedener Luft- und Landstreitkräfte stand jeder Rasse zur Verfügung, was viel Freiraum zum Experimentieren ins Spiel brachte. Und das war auch zwingend notwendig, denn keine einzige Einheit wies unfaire oder zu starke Eigenschaften auf. Der Gegner greift eure Zerg-Basis mit einer Flotte aus Schweren Kreuzern an? Kein Problem, eine gut platzierte Blutbad-Fertigkeit vom Vergifter und ein paar Terror-Schwärmlinge hinterher, schon sind die teuren Raumschiffe dem Untergang geweiht. Protoss Korsaren schneiden euren Transportern die Route ab? Fix einige Goliaths dazugepackt, schon ist Ruhe im Karton. Belagerungs-

Spielt ihr Einzelmissionen, könnt ihr für Matches gegen menschliche Spieler üben. Die KI greift nämlich sehr früh an und besetzt schnell die ganze Karte.

In der Erweiterung *Brood War*, die ebenfalls auf das Modul gepresst wurde, dürft ihr neue Einheiten über neue Schlachtfelder wie hier im Schnee führen.

Sobald eure Einheiten diesen lila Glibber sichten, sind Zerg nicht weit: Die Aliens können ihre lebenden Gebäude nur auf diesem Kriecher errichten.

panzer machen einen Bodenangriff auf die feindliche Basis unmöglich? Die Brütling-Fertigkeit einer Zerg-Königin wirkt hier wahre Wunder.

Schon immer das Beste

All diese verschiedenen Stärken und Schwächen machten *Starcraft* und das ein Jahr später erschienene Add-on *Brood War*, das neue Gebäude und Einheiten ins Spiel brachte, zum am besten ausbalancierten Titel seines Genres. Bis heute. Was die inhaltlichen Stärken betraf, musste sich Blizzard bei der Portierung für das Nintendo 64 also keine Sorgen machen. Die Frage war viel eher, ob und wie ein so umfangreiches Spiel samt Zusatzerweiterung auf ein Modul passen würde. In Zusammenarbeit mit den Mass Media Studios gelang Blizzard dieses Kunststück. Alle sechs Kampagnen und sogar eine Bonusmission waren in *Starcraft 64* enthalten, gleichwohl man das Expansion Pack für die *Brood War*-Geschichte besitzen musste. Dies heißt jedoch nicht, dass der Port nicht Federn lassen musste: Die vertonten Dialoge vor jedem Einsatz gab es nur noch in schriftlicher Form, die Musikstücke gekürzt und die Grafikauflösung heruntergeschraubt. Komplett überarbeitet, wohl mit die größte Herausforderung beim Port, wurde die Steuerung, die regen Gebrauch von den C-Buttons des Controllers machte. Kontextsensitive Aktionen waren schnell zu erreichen, ob nun die Eingraben-Fertigkeit der Zerg oder Upgrades bei den verschiedenen Produktionsstätten. Wie schon bei *Command & Conquer 64* war allerdings schnell eindeutig, dass man den Komfort der ursprünglichen Steuerung mit Maus/Tastatur-Kombi nicht erreichen kann. Auch das Herzstück von *Starcraft*, der Multiplayer, war auf dem Nintendo 64 nicht möglich, als Ausgleich gab es dafür aber einen Koop-Modus für zwei Spieler. Ein schwacher Trost bei einem ansonsten ganz gelungenen Port. **Marco Cabibbo**

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Hochgesteckte Ziele, die immerhin zu einem gewissen Teil erreicht wurden."

Die Experimentierfreude kannte vor der Jahrtausendwende kaum Grenzen: Allein schon die Vorstellung, dass Blizzard auf die Idee kommen könnte, *Starcraft 2* auf Konsolen zu portieren, wäre heutzutage schon absurd genug. Vielleicht auch nicht ganz zu Unrecht, denn als Spieler, der sowohl mit *Command & Conquer* als auch mit *Starcraft* auf der Original-Plattform aufgewachsen ist, kann ich die Kritik an der limitierten und langsamen Steuerung anstandslos nachvollziehen. Wer die Vorlage auf dem PC nicht kannte, tat sich mit den Umsetzungen wohl nicht ganz so schwer wie ich, als ich die Titel aus den dunkelsten Schubladen unseres Archivs herauskramte. Beides sind bis heute großartige Spiele, doch die PC-Versionen sind den Umsetzungen glasklar in jeder Hinsicht überlegen. Jene, die sich für Versionsunterschiede interessieren, sei ein genauerer Blick aber sehr zu empfehlen.

STARCRAFT FORMT DIE STARS VON MORGEN

Es gibt nur wenige Spiele, die ihrem Genre oder ihrer Branche einen nachhaltigen Stempel aufgedrückt haben. *Starcraft* schaffte sogar beides.

Das Geschäft mit dem E-Sport boomt. Heutige Publikumsmagneten wie *Dota 2* oder *League of Legends* locken mit Sponsoring-Kampagnen, üppigen Jahresgehältern und einer ganzen Menge Anerkennung von begeisterten Videospielern rund um den Globus. Um so weit zu kommen, mussten jedoch nicht nur die Teilnehmer hart und lange kämpfen – das gesamte Geschäftsmodell hat viele Jahre gebraucht, um dorthin zu kommen, wo es heute steht. *Starcraft* gehörte zu den ersten Spielen überhaupt, die Schritte in diese Richtung unternahmen, rückblickend gesehen sogar die größten und meisten. Vor allem in Südkorea krempelte der Strategieknüller ab dem Jahr 2002 die Medienlandschaft gehörig um: Erfolgreiche Spieler hatten schnell das Ansehen von gefeierten Weltstars (Beispiel: Lim Yo-Hwan rechts) und drei extra dafür eingerichtete Fernsehsender übertrugen Matches live ins TV (links unten), wo sie von einem gespannten Millionenpublikum mitverfolgt wurden. Kein Wunder also, dass Blizzard beim Entwicklungsprozess von *Starcraft 2* den koreanischen Top-Spielern Gehör schenkte. Immerhin ging es auch darum, eine etablierte Industrie aufrechtzuerhalten, die in solch einer Form nirgendwo sonst auf der Welt durch ein anderes Computerspiel entstanden ist. Daher war es keine Schande, als *Starcraft* im Oktober 2012 in den Ruhestand verabschiedet wurde und Platz für den Nachfolger (Mitte unten) machte.

Die Zwischensequenzen bringen Spaß & Biss – gebt ihr einem Gegner konsequent auf die Nuss, meldet der sich sogar während der Mission und beschimpft euch.

Ein echter Himmelsstürmer, diese ICBM-Rakete. Wirklich übel wird es aber erst, wenn sie landet – hoffentlich hat unser Gegner nicht neulich erst renoviert!

STRATEGIE-GEHEIMTIPP

METAL MARINES

Nein, wir haben keinen schlechten Baum geraucht: Auf dem Super Nintendo gibt es tatsächlich Strategiespiele – sogar verdammt gute mit gigantischen Mecha-Soldaten und ICBM-Raketen!

Metal Marines aus dem Jahr 1993 ist ein fast einzigartiges Spiel: Nicht nur bedient es das auf Konsolen traditionell schwach aufgestellte Genre der Aufbau-Strategiegames, es stammt als solches auch noch vom Super Nintendo ab (gut, und vom Windows-PC, aber wen interessiert das?). Was das Spielprinzip von Namcos Museumsstück so spannend macht, ist seine Mischung aus verschiedenen taktischen Elementen. Grundsätzlich ist *Metal Marines* ein Echtzeit-Strategiespiel: Ihr beginnt jede der insgesamt 20 Missionen mit der Platzierung dreier Einsatzbasen auf eurer Hälfte der Spielkarte. Diese Kommandozentren sind eure wichtigsten Gebäude im Spiel: Wer zuerst alle Basen seines Gegners zerstört, gewinnt den Einsatz. Und da einmal vernichtete Einsatzzentralen nicht mehr nachgekauft werden können, tut jedes abgefackelte Kompetenzzentrum seinem Kommandanten richtig weh! Sobald ihr euer Basis-Trio schließlich an euren favorisierten Stellen auf der Karte platziert (und tunlichst mit einer Camouflage-Tarnung versehen!) habt, beginnt das Spiel: In jeder Sekunde erhalten beide Parteien Geld und Energie. Mit dem Einkommen aus eurer Kriegskasse kauft und platziert ihr neue Gebäude – Luftabwehrkanonen, Geschützstellungen, Raketensilos oder Fabriken zur Bereitstellung von Strom oder frischem Kapital.

Besser als Silvester!

Je nachdem, wie viel Saft in den Batterien eures Lagers steckt, könnt ihr eine Attacke mit bis zu drei Metal Marines und vier Raketen starten. „Vier Raketen“ ist dabei übrigens ein dehnbarer Begriff, neben (aufgerüsteten) Marschflugkörpern zählt nämlich auch die durchschlagskräftige ICBM als eine Rakete – zwar verschlingt diese gigantische Vernichtungswaffe bis zu ihrem Abschuss Unmengen an Geld, Zeit und Energie,

Argh! Das ist gar nicht gut! Ein feindlicher Truppentransporter hat die erste Verteidigungslinie durchbrochen und setzt zur Landung in unserem Territorium an.

Die taktische Karte ist euer wichtigstes Werkzeug. Denkt dran: Radaranlagen können die Zielgenauigkeit eurer FLAK-Geschütze auf maximal 55 % erhöhen.

legt dafür aber auch die halbe Karte eures Gegners in Schutt und Asche! *Metal Marines* bietet auch rundenbasierte Elemente – ihr könnt im Infomenü in Ruhe das Layout eurer Karte ansehen, das Spiel wird dann pausiert. Neue Gebäude werden dagegen in Echtzeit gebaut und verbessert. Das Beste an Namcos 16-Bit-Kriegsschauplatz: Sowohl euch als auch eurem Computer-Gegner stehen dieselben Waffen zur Verfügung. Über Sieg und Niederlage entscheiden also allein taktisches Geschick, gute Planung und unermüdliche Angriffsbemühungen. Und glaubt uns – die KI in *Metal Marines* kennt keine Gnade!

Geliebter Feind

Die andere Hälfte der ausgesprochen unterhaltsamen Namco-Spielerfahrung besteht aus der großartigen Präsentation! *Metal Marines'* schmales, aber intensives Strategie-Konzept wird von einer großartig inszenierten Rahmenhandlung nicht nur inhaltlich getragen, sondern auch fantastisch ausgeschmückt. Die tolle Storyline rund um die Eroberung einer dem Faschismus anheimgefallenen Erde durch zurückkehrende Kolonialstreitkräfte ist spannend und motivierend, obendrein gibt es jede Menge kleiner Zwischensequenzen, die euch garantiert bei der Stange halten werden! Dabei baut *Metal Marines* mehrere feindliche Kommandanten durch konstante Missions-Briefings und spontane Funksprüche herrlich glaubhaft auf und vermittelt euch so nicht nur den Eindruck, als einer von zwei Generälen in einer echten Schlacht zu stehen, sondern fügt den taktischen Gefechten auch ein Gefühl von Rivalität hinzu. Natürlich kann sich *Metal Marines* mit 21 Jahren auf dem Buckel nicht mehr mit seinen Genrekollegen messen, doch wie fast alle Strategiespiele ist Namcos Klassiker hervorragend gealtert. Das Gameplay ist schnell erlernt, bietet aber genug Tiefe, um sich selbst in der Wii-U-Generation noch so richtig herzhaft in das angebotene Spielprinzip verbeißen zu können!

Ein echter Veteran

Auch an der erzählten Geschichte dürftet ihr noch eure Freude haben. Grafisch ist der Titel natürlich kein Softwaregott mehr, und bei besonders umfangreich aufgestellten FLAK-Kanonen und deren zwanzig Geschossen im Himmel geht die Spiel-Framerate regelmäßig in die Knie. Trotzdem konnten selbst wir in der Redaktion *Metal Marines* nicht wieder weglegen, nachdem wir es aus unserem SNES-Archiv herausgeholt hatten. Euch dürfte es genauso gehen – also auf zum Flohmarkt oder auf zum Auktionskaufhaus, das Geld taktisch zurechtgelegt, einen gelungenen Treffer beim Kauf platziert und viel Spaß ab Null-Acht-Hundert, ihr Retro-Kommandanten! **Benjamin Kegel**

Das wird spannend: Ein goldener (also verbesserter) Metal-Marine-Kampfroboter des Feindes zwingt unsere beiden silbernen Standard-Metal-Marines ins Gefecht!

Alles auf eine Karte oder lieber auf Nummer Sicher? Ihr könntet eure drei Einsatzbasen quer auf der Map verteilen oder zusammen mit vielen Bunkern gruppieren.

DAS GESICHT DES FEINDES!

Was denn, habt ihr tatsächlich gedacht, ihr könntet mit eurer Kolonial-Armee einfach so auf der guten, alten Erde landen, ohne dass euch jemand aufhält? Von wegen! General Zorgeuf verteidigt seine Militärherrschaft auf dem Blauen Planeten mit erbitterter Gegenwehr – und er ist nicht alleine! Wir haben seine wichtigsten Kommandanten zum Rapport bestellt:

BILL GARLAND

Kommandant Garland ist der erste Gegner, mit dem ihr es nach eurer Landung auf der Erde zu tun haben werdet. Er attackiert in schöner Regelmäßigkeit, bevorzugt aber grundsätzlich eine defensive Ausrichtung seiner Truppen. Garlands Angriffe sind geprägt von Inkonsequenz, häufigem Wechsel seines Zielgebiets und wenig effizienter Nutzung seiner Streitkräfte. Attackiert ihn daher früh und gezielt!

JOAN RILE

Kommandantin Rile und Kommandant Garland haben etwas gemeinsam: Sie ziehen beide nur selten einen Angriff auf ein bestimmtes, vorab bereits geschwächtes Gebiet durch. Joan Rile ist aber deutlich hitzköpfiger als ihr männlicher Kollege. Wenn ihr sie mit gelungenen Attacken in die Enge treibt, neigt die aggressive Kommandantin schnell zu Fehlern. Zwingt sie also in stressige Gefechte!

LIFTEN SCHWALTZ

Dieser deutsche Oberst mag auf den ersten Blick nach einem entflohenen Irrenanstalts-Insassen aussehen, von diesem Eindruck sollte man sich aber nicht täuschen lassen. Als direkter Befehlshaber über Zorgeufs Streitkräfte hat sich Schwaltz in etlichen Gefechten bewiesen. Er macht nur selten Fehler, legt Wert auf eine gute Aufklärung, konsequente Gebietsangriffe und kräftige Verteidigung.

GENERAL ZORGEUF

General Zorgeuf – von seinen Soldaten zur eigenen Hybris passend „Zorgeuf der Große" genannt – ist der Oberbefehlshaber über die annektierte Erde und damit der Herrscher nicht nur über den Blauen Planeten, sondern auch über die Erdstreitkräfte. Er ist ein gewiefter Taktiker, ein meisterhafter Stratege in Angriff sowie Verteidigung gleichermaßen – und völlig besessen vom Bau der ICBM.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 05/1999

CASTLEVANIA (N64)

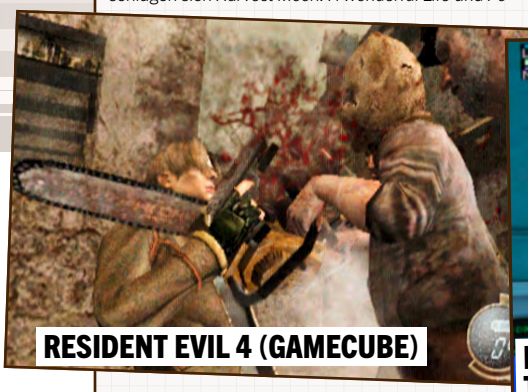
STAR WARS EPISODE I: RACER (N64)

Es war einmal vor langer Zeit in einem gar nicht so weit entfernten Städtchen namens Fürth, da nahm die Redaktion der N-ZONE mit *Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung* und *Star Wars Episode I: Racer* gleich zwei Spiele zur kommenden Kino-Enttäuschung unter die Lupe. Erstgenannter Titel sollte schlussendlich aber gar nicht für das N64, sondern lediglich für die erste Playstation und den PC erscheinen, was aufgrund der mageren Qualität aber kein herber Verlust war. Auf vier Seiten wurde zudem der erste Teil von *Shadow Man* vorgestellt, einer Serie, von der wir schon lange nichts mehr gehört haben. Die größten Spiele im Testteil waren *F-1 World Grand Prix 2* mit 88 Prozentpunkten und *Castlevania*, welches eine Wertung von 83 Prozent erhielt.

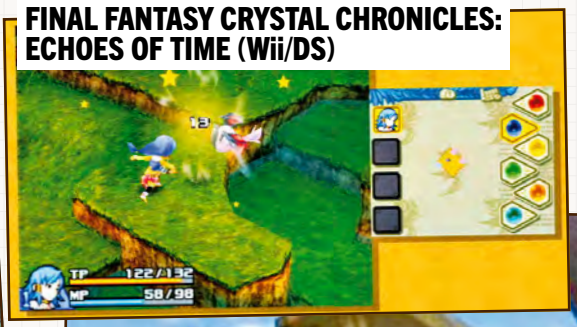
Trotz damals weltweit recht positiver Rezensionen hat sich das Spiel im Laufe der Jahre übrigens einen Ruf als absoluter Schundtitel erarbeitet – das verstehe, wer will. Im dritten Teil der Komplettlösung zu *Turok 2: Seeds of Evil* half die Redaktion actionbegeisterten Spielern auf acht Seiten weiter. Gleich anschließend startete der erste Teil der Lösung zu eben genanntem *Castlevania*.

AUSGABE 05/2004

Wollte man Ausgabe 05/2004 unter ein Motto stellen, müsste es „tolle Spiele, von denen man nie wieder etwas gehört hat" lauten. Allen voran steht dabei natürlich *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. Im fünfseitigen Test sahnte das Stealth-Abenteuer, bei dem es sich um ein Remake des ersten *Metal Gear Solid* für die Playstation handelt, stolze 90 Prozentpunkte ab. Doch nicht nur das, neben vier weiteren Seiten Tipps zum Spiel lag der N-ZONE ein 28-seitiges (!) Sonderheft bei, welches sich ausführlich mit dem Titel sowie der *Metal Gear*-Historie beschäftigte. Heute ist das Spiel trotz des großen Namens so gut wie in Vergessenheit geraten. *Knights of the Temple*, *Goblin Commander*, *Pitfall: Die verlorene Expedition* sowie *Tak und die Macht des Juju* erhielten ebenfalls alle mindestens 80 Prozentpunkte und sind höchstens noch eingefleischten Fans ein Begriff. Nicht ganz so gut, aber immer noch ordentlich schlugen sich *Harvest Moon: A Wonderful Life* und *Pokémon Channel*, welche jeweils 78 Prozentpunkte abstauben konnten. Für den GBA glänzten *Metroid: Zero Mission* und *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* mit Wertungen von 90 respektive 85 Prozent. Im Vorschauteil wurden nur zwei Titel behandelt. Mit *Resident Evil 4* wurde dafür eines der am meisten erwarteten Gamecube-Spiele überhaupt unter die Lupe genommen. Das andere Spiel war die Lizenz-Versoftung zum Film *Catwoman*, über die wir an dieser Stelle lieber den Mantel des Schweigens hüllen wollen. Immerhin war sie ein ganzes Stück besser als die Kino-Vorlage.



AUSGABE 05/2009



23 Spiele im Test, davon elf für die Wii und zwölf für den Nintendo DS – geht es alleine nach den nackten Zahlen, war die N-ZONE 05/2009 ganz schön prall gefüllt. Jedoch ist Quantität nicht mit Qualität gleichzusetzen, denn die Redaktion musste sich mit so „spannenden" Titeln wie *Family Ski & Snowboard*, *Ultimate Band* oder *Spongebob Schwammkopf: Küchenchef* auseinandersetzen. Ein wahres Highlight gab es jedoch, und zwar *Grand Theft Auto: Chinatown Wars*, welches im Test eine Singleplayer-Wertung von 93 Prozentpunkten absahnte. Rollenspieler bekamen mit *Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time* (Singleplayer 82 %, Mehrspieler 85 %) und *Blue Dragon Plus* (Singleplayer 78 %) doppeltes Futter spendiert. Das Besondere beim *Final-Fantasy*-Spin-off: Wii- und DS-Besitzer konnten gemeinsam im selben Netzwerk den Mehrspieler-Part bestreiten – was sich jedoch durch die extrem simple Grafik der Wii-Fassung bemerkbar machte. Im Vorschau-Bereich stach vor allem das frisch angekündigte *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* heraus, zudem warf die Redaktion einen Blick auf *Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen*. Abseits der Spiele wurde der frisch in den Redaktionsräumen eingetroffene Nintendo DSi einem ausführlichen Praxistest unterzogen. Viele Features des 3DS, etwa die eingebaute Kamera oder der Download-Shop, haben ihren Ursprung auf dem schicken Stück Hardware.

DAS SPIEL MIT DER ANGST

Angstschweiß. Rasender Puls. Panik. 2014 erwachen Horror-Games wieder zum Leben. Wie fasziniert und funktioniert der virtuelle Grusel eigentlich?

Ewige Nacht liegt über der Spencer-Villa im Raccoon Forest. Die Spezialisten der S.T.A.R.S.-Einheit haben sich in das verlassene Herrenhaus zurückgezogen. Chris Redfield öffnet eine Tür mit dem zuvor gefundenen Schwertschlüssel. Ein langer Gang liegt vor ihm. Alles ist ruhig. Bedächtig geht er über den Teppich. Dann bricht plötzlich die Hölle los! Mit lautem Klirren springt ein Zombiehund durch das Fenster. Chris packt das Grauen, er spurtet los. Eine zweite Bestie poltert durch die nächste Scheibe. In letzter Sekunde erreicht Redfield die rettende Tür und sperrt hinter sich ab. „Was zum Teufel geht hier vor?“, denkt er sich und verschnauft.

Diese Momentaufnahme aus Shinji Mikamis Survival-Horror-Urgestein *Resident Evil* ist für viele Spieler Sinnbild für Angst und Schrecken in einem Videospiel. Herzrasen, feuchte Hände, ein trockener Mund, kurzzeitige Ausschüttung von Adrenalin – das alles sind typische Anzeichen für Stress und sie zeigen, wie tief man in Spiele eintauchen kann. Normalerweise bereitet uns der Körper nämlich mit dieser ganz natürlichen Reaktion auf potenzielle Bedrohungen vor. Aber im echten Leben habt ihr (vermutlich) das Glück, in einer sicheren Umwelt aufzuwachsen. Der letzte Krieg liegt schon lange in der Geschichte zurück. Ihr habt ein Dach über dem Kopf, ausreichend zu Essen und braucht – im Gegensatz zu Chris Redfield – keine Angst vor plötzlichen Angriffen zu haben.

Der virtuelle Horror und das künstliche Herbeiführen von Stress durch Schreckmomente sind in unserer Zeit Luxus und eine Art Flucht aus der Realität, allerdings mit der Option, jederzeit wieder in die Sicherheit des eigenen Wohnzimmers zurückzukehren. Fordert euch ein Spiel zu sehr oder ruft wie *Slender* oder *Outlast* handfeste Angstzustände hervor, habt ihr schließlich immer noch die Möglichkeit, die Konsole abzuschalten, das Licht anzuknipsen und in eurem sicheren Umfeld wieder zu euch zu kommen. Horrorspiele wie *Dead Space*, *Resident Evil* oder auch *Silent Hill* haben aufgrund dieser hervorgerufenen Stresszustände nur eine überschaubare Ziel-

Resident Evil **– hier ein Bild der famosen Gamecube-Version – gilt gemeinsam mit** ***Silent Hill*** **als wichtigster Titel für das Genre des Survival-Horrors.**

Der vierte Teil bedeutete eine Revolution für die *Resident Evil*-Serie. Erstmals konnte man die Kamera frei drehen und war als Figur beweglicher. Dafür gab's mehr Action.

gruppe. Für Kinder und Jugendliche unter 18 sind solche Titel ohnehin nicht geeignet. Und auch viele Erwachsene wollen nach einem Arbeitstag lieber gemütlich abschalten als sich Angst und Grusel auszusetzen. In den vergangenen Jahren ging daher die Anzahl der echten Horrorspiele deutlich zurück!

Der feine Unterschied

Seine Hochzeiten hatte das Horror-Genre zweifellos mit dem Aufkommen moderner 3D-Technik. *Resident Evil* (1996) und *Silent Hill* (1999) stehen exemplarisch für die zwei Richtungen des Survival-Horrors, die in Folge nicht nur spannende Gamecube- beziehungsweise Wii-Remakes nach sich zogen, sondern auch viele Nachahmer wie *Obscure* (2004), *Galerians* (2000), *Dino Crisis* (2000) oder *Parasite Eve* (1999/2000) fanden. Dabei gibt es einen kleinen, aber feinen Unterschied in der Darstellung des Horrors, der sich speziell an *Resident Evil* und *Silent Hill* festmachen lässt. Während *Resident Evil* eher für einen amerikanischen oder mitteleuropäischen Grusel steht, setzt *Silent Hill* auf typisch japanische Elemente, um eine Gänsehaut hervorzurufen. Das beginnt schon bei der Wahl der Hauptcharaktere: In *Resident Evil* steuert ihr stets einen ausgebildeten Soldaten; also eine Spielfigur, die sich verteidigen kann. Allerdings limitiert das Spiel diese Option, indem es euch wenig Munition zur Verfügung stellt, die Bewegungen und den Blickwinkel einschränkt. In den ersten drei Teilen der *Resident Evil*-Saga gibt es keine frei bewegliche Kamera, sondern – wie in einem Spielfilm – starre Perspektiven. Dadurch konnten die Entwickler Ereignisse, etwa den durch das Fenster springenden Zombieköter, inszenieren und gezielt Schockmomente kreieren. Trotzdem: Die in *Resident Evil* dargestellte Furcht ist offenkundiger als in *Silent Hill*. Dort wird nämlich immer wieder unterschwellig mit Ängsten gespielt. Mit Harry Mason steuert ihr einen im Kampf unerfahrenen Schriftsteller, der körperlich schwach und dazu auch noch ungeübt an der Waffe ist. *Silent Hill* spielt mit der Furcht vor dem Unbekannten und der puren Einsamkeit in einer feindlichen Umgebung. Daher schränkt es die Sicht durch Nebel, Schnee, Eis und Dunkelheit ein. Infolgedessen kommt ein Gefühl der Gefahr auf, schließlich könnte das nächste Monster direkt vor euch stehen, ihr seht es aber aufgrund der funzeligen Taschenlampe nicht. *Silent Hill* legt zudem mehr Wert auf abgedrehte Schauplätze und Kreaturen. Pyramid Head mit seiner gewaltigen Axt oder die garstigen Krankenschwestern sind nur einige Beispiele für das meisterhafte Monsterdesign. Begegnet ihr diesen Gestalten

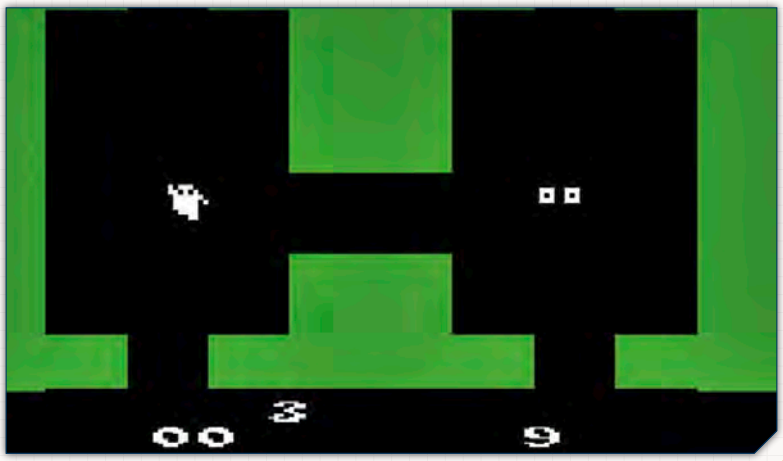
Beim Gegnerdesign zu *The Suffering 2 (dt.)* orientierten sich die Entwickler an Exekutionsmethoden.

Nintendos *Metroid*-Serie bedient sich zahlloser gruseliger Ideen aus dem *Alien*-Universum – schlagt doch einfach mal Seite 59 dieser N-ZONE auf!

DIE ANFÄNGE DES PIXEL-HORRORS

Grusel und Angst gibt es beinahe seit Anbeginn der Videospiele. In dem Text-Adventure *Zork*, welches 1977 entwickelt wurde, flüchtete man beispielsweise vor dem Fabelwesen Grue. Diese nicht weiter definierte Gestalt lebt offenkundig in dunklen Räumen und wartet auf unachtsame Spieler, die es dann mit Freude angreift. In *Haunted House* dagegen entkommt man 1981 plötzlich auftauchenden Gespenstern, in *Freitag der 13.* (1985) dem wahnsinnigen Jason. *The Lurking Horror* war 1987 ein reines Text-Adventure, basierte aber bereits auf den Motiven von H.P. Lovecraft (bekannt durch die Cthulhu-Saga).

Durch die technischen Einschränkungen spielen sich damalige Horror-Games eher in den Köpfen als auf den Bildschirmen ab. Doch spätestens *Alone in the Dark* gelang es Anfang der 90er-Jahre schließlich, eine echte Horror-Geschichte auch in einer dreidimensionalen Spielwelt zu erzählen. *Alone in the Dark* (1992) gilt bis heute als Urvater von Titeln wie *Resident Evil*, *Silent Hill* oder *Dead Space*.



zum ersten Mal, wollt ihr es gar nicht mit ihnen aufnehmen. So ist das vermittelte Angstgefühl in *Silent Hill* subtiler und sensibler.

Das Gefühl der Hilflosigkeit

Doch eines haben alle Horror-Spiele gemein. Sie führen ein Gefühl der Unterlegenheit herbei. Egal ob ihr in *Dead Space: Extraction* zum ersten Mal den Necromorphs begegnet oder ob euch der geisteskranke Arzt in *Outlast* durch die Station jagt: Grusel erfordert einen gewissen Grad der Hilflosigkeit und des Kontrollverlusts. Während ihr beispielsweise in *Call of Duty: Ghosts* in Feuergefechten zwar angespannt und konzentriert seid, verspürt ihr dennoch nicht unbedingt Angst, da euch das Spiel ausreichend Werkzeuge und Hilfen bietet, um problemlos zu überleben; sei es nun durch automatische Regeneration der eigenen Gesundheit, eine klare Sicht über das Schlachtfeld oder überlegene Waffensysteme. Die Kunst beim Entwickeln von Horror-Spielen liegt nun aber darin, all diese Faktoren so zu beschneiden, dass das Spiel weiterhin Spaß macht. Die Entwickler müssen also einen gesunden Mittelweg finden.

Slender: The Arrival **ist der Nachfolger des erfolgreichen Originals. Diesmal mit überarbeiteter Grafik und Innenräumen.**

Das Survival-Horror-Game *Dead Space* war 2008 ein Kritikerliebling, verkaufte sich aber leider nur mäßig.

In Capcoms *Clock Tower 3* steuert ihr beispielsweise die 14-jährige Alyssa Hamilton. In ihrem Kampf mit heraufbeschworenen Geistern besitzt sie keine Waffen, sondern nur eine limitierte Menge an Weihwasser. Aber der eigentliche Clou bei *Clock Tower 3* ist der „Panic Meter". Je mehr Angst Alyssa bekommt, desto mehr verliert ihr die Kontrolle über sie. Auf der Flucht stolpert und wankt sie. Gezielte Schritte sind kaum möglich. Zudem verändert sich die Umgebung, da Alyssa Halluzinationen hat. Was ist echt? Was ist Wahn? *Clock Tower 3* ist japanischer Horror in Reinkultur. An einer ähnlichen Spielmechanik versuchte sich im Jahr 2002 mit *Eternal Darkness* auch eines der bis heute besten Gamecube-

MOTIVE DER ANGST

DUNKELHEIT
Das PC-Indie-Spiel *Slender* sorgte 2013 für einige der meistgeklickten Youtube-Videos. Der Grund: Jeder fürchtet sich, wenn er allein durch einen dunklen Wald läuft und nur eine funzelige Taschenlampe zum Finden von Notizen dabei hat. *Slender* ist einfachste Horrorkost und kombiniert das Motiv der Dunkelheit mit dem des Unbekannten.

EINSAMKEIT
Dark Souls 2 ist zwar vielleicht kein typisches Horrorspiel. Doch es bezieht einen Teil seiner Atmosphäre daraus, dass ihr in einer finsteren Welt vollkommen alleine seid. Fast jedes Lebewesen ist euch feindlich gesinnt. Elemente wie das Übermitteln von Nachrichten appellieren an die Sehnsucht nach Gesellschaft, nur um diese dann mit falschen Hinweisen wieder zu zerschlagen.

DAS UNBEKANNTE
Das vielleicht wichtigste Leitmotov subtil-gruseliger Medien: Manchmal ist das, was man nicht kennt, viel bedrohlicher als der Feind, der direkt vor einem steht. In *Silent Hill* lauert – ähnlich wie in John Carpenters *The Fog* – im Nebel das Unbekannte und der Tod. Dadurch, dass die Sichtweite eingeschränkt ist, wirkt die Szenerie trügerisch still, aber dennoch gefährlich.

WEHRLOSIGKEIT
Keine Waffen. Keine Chance? In *Outlast* flüchtet ihr als Journalist Miles Upshur aus einer kranken Nervenheilanstalt. Ihr könnt euch nicht wehren, sondern nur weglaufen und verstecken. *Outlast* ist purer Survival-Horror, da ihr eigentlich nur eine Wahl habt: Flucht!

ENGE
Unzählige Spiele benutzen enge Gänge und Lüftungsschächte, um ein Gefühl der Bedrohung und des Gefangenseins hervorzurufen. Als Beispiele seien nur *Resident Evil* mit seiner starren Kameraperspektive oder auch die Raumstation aus *Doom 3* genannt.

Spiele überhaupt ausgesprochen erfolgreich. *Dead Space* auf der anderen Seite steht für die amerikanische Variante. Zwar schenkt euch das Spiel im Verlauf ausreichend Waffen, allerdings überrascht es auch immer wieder mit plötzlichen Attacken.

Ein vertrautes Furchtgefühl

Weniger ist im Sektor der Horror-Games manchmal mehr. Richard Rouse III, Spieleentwickler und Autor, meint: „Horror-Spiele funktionieren am besten, wenn man weniger erklärt und vieles einfach der Vorstellungskraft des Spielers überlässt. Daher sollte die Geschichte hinter einem solchen Titel vergleichsweise simpel gehalten werden." Ein Vater sucht seine Tochter. Merkwürdige Vorkommnisse in einem alten Herrenhaus. Bestialische Morde. All diese Motive sind wirklich simpel, reichen aber vollkommen aus, um ein Spiel oder auch einen Film in Gang zu setzen. „Im Horror-Genre füllt das Publikum die Lücken selbst. Die Fantasien der Leute sind meist weitaus verstörender,

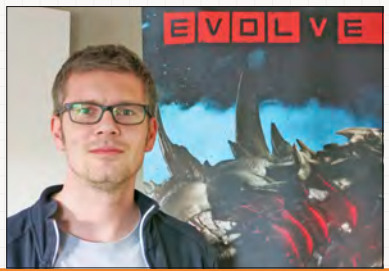
Titel wie *Don't Starve* bauen auf eine neue Art der Angst: die Furcht vor dem Permadeath und damit dem Verlust des Spielfortschritts.

INTERVIEW MIT IAN WILLIS

Ian Willis ist Producer bei 2K Games. Der Mehrspieler-Shooter *Evolve* von Turtle Rock – bekannt durch *Left 4 Dead (deutsche Version)* – ist aktuell sein Projekt.

N-ZONE: Turtle Rock hat ja zuvor *Left 4 Dead (dt.)* entwickelt. Wie entsteht dort der Horror und welche Erfahrung nimmt das Team mit zu *Evolve*?

Ian Willis: Das ist eine große Kunst im Gamedesign. Wenn bei *Left 4 Dead (dt.)* die Zombies über den Bildschirm rasen und dich wie wahnsinnig angreifen, spürt man einfach die Intensität. Man merkt förmlich, wie man sich in den Controller krallt und sich anstrengt, nicht die Kontrolle über sich oder das Spiel zu verlieren, was bei den anstürmenden Zombiehorden nicht einfach ist! Bei *Evolve* funktioniert das ähnlich. Die gemeinsame Jagd erfordert Koordination & Abstimmung unter den Teammitgliedern.



N-ZONE: Ist es heute schwieriger, Emotionen wie Angst oder Furcht aus den Spielern herauszukitzeln?

Ian Willis: Das denke ich nicht! Ich glaube auch nicht, dass es drastische Szenen und Gewalt benötigt. Vielmehr bedarf es eines einfachen wie intensiven Spielerlebnisses. In *Evolve* basiert diese Anspannung auf dem Gefühl der Kontrolle und des Kontrollverlusts. Als Hunter habt ihr vielleicht anfangs noch die Oberhand, aber ist das Monster erst einmal auf der dritten Evolutionsstufe … dann gnade euch Gott! Ich denke, dass dieser Wechsel in jeder Partie für einen Adrenalinschub sorgt.

N-ZONE: Hast du eine persönliche Verbindung zu Horror-Spielen?

Ian Willis: Wenn ich an die jüngere Vergangenheit denke, dann an *Dead Space*. Aber im Prinzip geht doch alles zurück auf *Doom*. Wenn da ein Imp um die Ecke kam … ja, da hat man sich schon erschreckt.

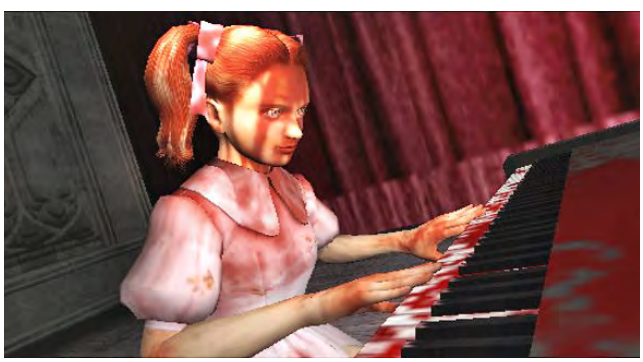
Alien: Isolation **setzt auf klassische Xenomorph-Spielelemente wie finstere Gänge, überlegene außerirdische Monster und das Piepen des Bewegungssensors.**

als es jemals ein Autor zu Papier bringen könnte“, führt Richard Rouse III diesen Punkt in seinem Essay „Match Made in Hell: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games“ aus.

Diese Einfachheit spiegelt sich auch in der Wahl des Szenarios und der Monster wider. Natürlich sind gigantische Bestien wie in *Monster Hunter 3 Ultimate* toll. Aber habt ihr wirklich Angst vor ihnen? Natürlich ist der riesige Oger bedrohlich. Aber dieses Gefühl verliert sich schnell und wird durch Gameplay-Gedanken ersetzt wie „Was für Waffen habe ich?“ oder „Wo haben die Entwickler Schwachpunkte eingebaut?“ Sobald das Setting oder die Monster derart abstrus werden, dass sie einen förmlich aus dem Spiel hinausdrücken, wird es problematisch. Denn wann immer ihr spielt, projiziert ihr automatisch eigene Erfahrungen auf das Bildschirm-Geschehen. Der Tod erzeugt eine für jeden Menschen greifbare Angst. Ein tonnenschwerer Koloss mit Keule allerdings nicht. Richard Rouse III zieht zur Verdeutlichung dieses Aspekts den Ego-Shooter *Half-Life* als Vergleichsmöglichkeit heran: „Die Forschungseinrichtung Black Mesa war Hauptschauplatz des Spiels. Hier kämpfte der Spieler einen Großteil der Zeit mit bizarren Kreaturen – aber in einer vertraut wirkenden Umgebung. Als *Half-Life* einen im letzten Viertel in die Alien-Welt Xen schickte, verlor das Spiel für viele seinen Reiz. Denn es fehlte plötzlich die Balance zwischen den Aliens und der menschlichen Forschungsstation.“

Eine neue Grusel-Generation

Das Einbeziehen bekannter Gegenstände in den Spielzusammenhang ist die große Kunst des Horror-Einmaleins. So kreiert *Silent Hill* eine absolut gruselige Atmosphäre, indem es das Rauschen eines Radios als Hinweis für auftauchende Gegner verwendet. In *Alien: Isolation* greift ihr dagegen auf eine Art Radargerät zurück, einen Bewegungsmelder. Dieser sendet Funkwellen aus und piept, sobald diese Wellen etwas Lebendiges erkennen. Wo dieses Lebenssignal sich dann aufhält, wird nicht erklärt. Auf diese Weise mischt sich die scheinbare Sicherheit mit der Angst vor dem Ungewissen. Obwohl viele der Grundzutaten für ein gutes Gruselspiel bekannt sind, hatten es Horror-Games in den vergangenen Jahren schwer. *Dead Space 3* wurde von Visceral Games derart auf Action getrimmt, dass jegliche Gruselstimmung verloren ging. Stattdessen kämpfte man sich mit Isaac Clarke durch Unmengen platter Monsterhorden. So entstand kein wirkliches Gefühl der Bedrohung mehr! Ganz ähnlich erging es dem ambitionierten *Resident Evil 6* (2012), welches



In ***Clock Tower 3*** **muss die Schülerin Alyssa nicht nur am Leben, sondern auch bei Verstand bleiben. Das galt im Jahr 2002 auch bei** ***Eternal Darkness*****.**

Luigi's Mansion 2 **sieht knuffig aus und spielt sich fantastisch – eine niedliche Persiflage auf das Horror-Genre.**

Im Mehrspieler-Shooter *Left 4 Dead 2 (dt.)* weicht der Horror der blanken Panik angesichts der immer wachsenden Zombie-Horden. Die Viecher geben nicht auf!

mit gleich vier verschiedenen Geschichten an den Start ging. Die Fangemeinde erwartete Survival-Horror, bekam aber erneut generische Action für die „Generation *Call of Duty*" geboten. Und selbst das solide *Silent Hill: Downpour* konnte trotz einiger vielversprechender Ansätze nicht überzeugen. So waren die vergangenen Jahre für Horror-Fans besonders hart, da sich Entwickler lieber auf Actionspiele stürzten, die sich besser verkauften.

Aber im Zuge von Playstation 4, Xbox One und Wii U gibt es wieder Hoffnung. So setzt beispielsweise das nicht so schicke, dafür aber ausgesprochen spannende *ZombiU* frische Akzente. Es führt den sogenannten „Permadeath" vorsichtig in den Massenmarkt ein. Sterbt ihr mit eurem Zombie-Jäger nämlich zwei Mal in kurzer Folge, ist das gesamte von euch erbeutete Inventar weg. Waffen, Medi-Packs, Hilfsmittel – alles futsch! Diese aus Indie-Spielen bekannte Angst vor dem eigenen Versagen zeichnet neben einigen *Dead Space*-Ablegern im Hardcore-Modus auch *Dark Souls 2* aus. Hier entsteht eine Furcht davor, dass die in den letzten Stunden erledigte Arbeit mit nur wenigen Fehlern oder Unachtsamkeiten für die Tonne ist. Je weiter ihr spielt, desto größer wird die Furcht vor dem eigenen Versagen, da der Verlust umso größer wäre. Diese Angst bezieht sich allein auf den Spieler selbst, nicht auf die Spielfigur.

Angst vor dem Verlust

Noch gemeiner sind Spiele wie *Don't Starve* oder das PC-Online-Game *DayZ*. Hier verliert ihr alles, sobald ihr einmal draufgeht. Im Falle von *DayZ* sogar, wenn euch ein anderer Spieler hinterrücks mit einem Schraubenschlüssel ausknockt und euch ausraubt. Der „Permadeath" ist gnadenlos, erzeugt aber eine derart große Anspannung, wie man sie schon lange nicht mehr in Videospielen erfahren hat. Ganz ähnlich ergeht es Genrefans bei dem Download-Spiel *Outlast*. Hier verfügt ihr über keinerlei Waffen und könnt nur vor den fiesen Angreifern in einer Nervenheilanstalt flüchten. Schlägereien und Schockmomente inklusive. Titel wie *Outlast*, *Penumbra* oder *Amnesia* geben euch keinerlei Hilfsmittel oder gar Waffen an die Hand, sondern lassen euch oftmals vollkommen ahnungslos in einer feindlichen Welt zurück. Ihr könnt das Spiel nur bewältigen, indem ihr gut beobachtet, schnell reagiert und euer Köpfchen einschaltet. Diese Indie-Spiele mögen vielleicht nicht den Massenmarkt erreichen, sind aber dennoch wichtige Inspirationsquellen für kommende Titel. Und damit wären wir auch schon bei Spielen wie *The Evil Within* von Shinji Mikami oder *Alien: Isolation* angekommen. Denn im Jahr 2014 feiert das Horror-Genre dank dieser vielversprechenden Gruselgames einer neuen Generation zumindest eine kleine Wiederauferstehung.

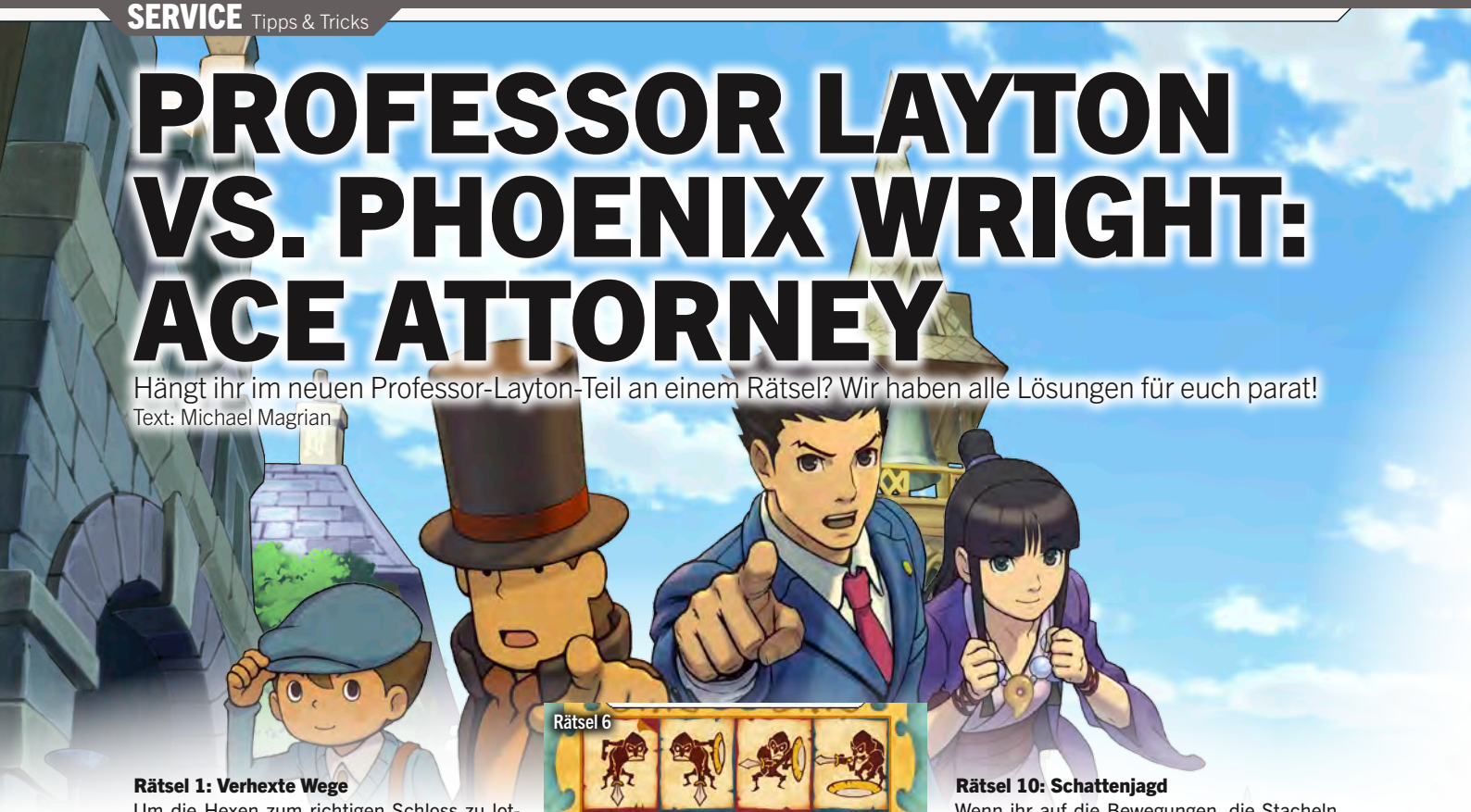
Olaf Bleich

Das *Silent Hill*-Monsterdesign mischt bekannte Horror-Motive: Entsetzliche Deformationen und ruckartige Bewegungen.

PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Hängt ihr im neuen Professor-Layton-Teil an einem Rätsel? Wir haben alle Lösungen für euch parat!

Text: Michael Magrian



Rätsel 1: Verhexte Wege
Um die Hexen zum richtigen Schloss zu lotsen, müsst ihr die blauen und grünen Wege abschalten.

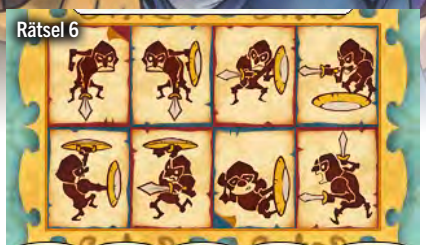
Rätsel 2: Mahlzeit
Am einfachsten ist es, wenn ihr euch an den Ketchup-Flecken auf den Bildern orientiert.

Rätsel 3: Sicherheitsexperte
Befolgt einfach folgenden Weg:
⬇⬇⬇➡➡⬆➡➡➡➡➡⬆⬆⬇➡⬅⬇➡⬇➡⬇⬇

Rätsel 4: Maurerarbeiten
Dieses Rätsel lässt sich sehr einfach durch Probieren lösen. Beim Verschieben müsst ihr darauf achten, dass die Steine zusammenstoßen. Schiebt sie geschickt aneinander vorbei.

Rätsel 5: Verhexte Knoten
Wenn ihr dem Verlauf der Seile folgt, kommt ihr schnell auf die Lösung. Die Anordnung entspricht dem Beispiel B.

Rätsel 6: Ritterübung
Im Prinzip ist die Aufgabe recht einfach erledigt. Vor allem die Ritter in den Ecken sind schnell gefunden. Auf dem Bild könnt ihr die Lösung für das Rätsel erkennen.



Rätsel 7: Puppenspiel
Drückt die Knöpfe in dieser Reihenfolge: **Gelb, Rot, Gelb, Rot, Blau, Rot.**

Rätsel 8: Stadtplaner
Am einfachsten kommt ihr an die Lösung, wenn ihr auf die Straßen achtet. Im Bild seht ihr die Lösung.

Rätsel 9: Marionetten
Jede der Marionetten braucht zwei Arm-, zwei Bein- und ein Kopffeld. Wie ihr es anordnen könnt, seht ihr auf dem Bild.

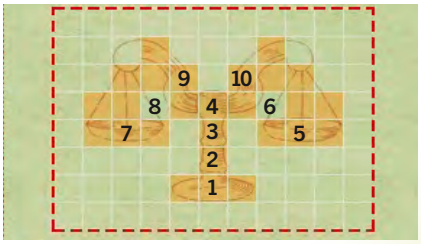
Rätsel 10: Schattenjagd
Wenn ihr auf die Bewegungen, die Stacheln der Keule und die Armstellung achtet, kommt ihr auf die Antwort B.

Rätsel 11: Königliches Opfer
Der Ritter hat den König niedergeschlagen und ist der Täter.

Rätsel 12: Wolkige Brücken
Nummeriert die Wolken in Gedanken von eins bis sieben durch (von links nach rechts) und tipps sie in dieser Reihenfolge an: **4, 3, 5**

Rätsel 13: Brot-Spielerei
Ein Brot mit Orangen-Marmelade ist zu viel. Dreht ihr es mit der Marmelade nach oben, erkennt ihr es an zwei Schnitten von links oben nach rechts unten und einem Schnitt von links unten nach rechts oben.

Rätsel 14: Zauberstempel
Nehmt den unteren Kasten in der Mitte des Stempels als Orientierungspunkt. Folgt dann einfach unserer Reihenfolge im Bild.



Rätsel 15: Labyrinthiawolken
Zuerst müsst ihr durch das untere rechte Loch auf dem Spielfeld springen. Auf der

neuen Plattform hüpft ihr auf die Wolke über euch in der oberen rechten Ecke. Ab jetzt habt ihr keine Wahlmöglichkeiten mehr. Geht einfach immer weiter, bis ihr am Ziel angelangt seid.

Rätsel 16: Zeitverschiebung
Da sich die Uhren nach jedem Schritt um eine Viertelstunde drehen, müsst ihr vorausplanen. Wir haben den korrekten Weg für euch vorbereitet:
➡➡➡⬇➡⬆⬇➡➡⬇⬇⬅➡➡

Rätsel 17: Die Zeit läuft davon
Das ist eine schwierige Version von Rätsel 16. Die violetten Uhren drehen sich um eine Dreiviertelstunde und machen es euch besonders schwer. Wenn ihr euch an unsere Anweisung haltet, kommt ihr bis ans Ziel:
➡➡➡➡➡⬇⬅⬇⬆⬇➡⬇⬆⬇➡⬆⬇➡

Rätsel 18: Bücherreihe
Dieses Rätsel ist – dank des Musters auf den Büchern – schnell gemacht. Zuerst solltet ihr darauf achten, dass die Bücher der Höhe nach geordnet sind, beginnend mit dem größten. Die zweite Regel ist die Ordnung nach Farbe: Erst kommen alle roten Bücher, dann die drei mittleren blauen. Als letzter mittelgroßer Einband kommt ein grüner, worauf erst die kleinen blauen und wiederum ein grünes kleines Nachschlagewerk folgen.

Rätsel 19: Sonne und Mond
Bei diesem Rätsel muss man zwar viel hin und her schieben, aber im Prinzip ist es ganz simpel: Schiebt zuerst die Ecke des Mondes in die Bucht in der Mitte. Direkt danach solltet ihr zwei Sonnenteile nach rechts schieben. Den Mond in der Mitte könnt ihr jetzt auf die linke Seite bugsieren und die beiden Sonnenelemente gleich hinterher. Anschließend schiebt ihr die nächste Ecke des Mondes in die Mitte, aber diesmal führt ihr drei Sonnenteile daran vorbei nach rechts. Der Mond in der Bucht gehört daraufhin nach links und ihr dürft erstmals ein Sonnenteil von rechts in die Mitte bewegen. So tauscht ihr nach und nach die Sonnen- und Mondteile zwischen den beiden Seiten aus, bis sie komplett auf der jeweils anderen Seite angekommen sind. Um die Reihenfolge der Ecken zu korrigieren, könnt ich wiederum die Bucht und ein leeres Feld links beziehungsweise rechts daneben nutzen.

Rätsel 20: Labyrinthiawolken 2
Beim zweiten der Wolkenrätsel müsst ihr ein wenig mehr aufpassen. Zumindest anfangs habt ihr es leicht, denn auf den ersten beiden Ebenen habt ihr keine Wahlmöglichkeiten. Auf Spielfeld drei nutzt ihr die untere Wolke und kommt wieder in zwei Gebiete, die euch nur jeweils eine Option geben. Jetzt müsst ihr wiederum auf die obere rechte Wolke hüpfen. Nach zwei weiteren Ebenen, auf denen ihr euch den Weg nicht aussuchen könnt, nutzt ihr danach das rechte Loch. Folgt nun einfach dem Weg, bis ihr ans Ziel gelangt.

Rätsel 21: Kreisender Ritter
In diesem Rätsel ist ein wenig Planung angesagt. Wenn ihr nicht weiterkommt, zeigen wir euch hier die Lösung (die Pfeile stehen für eure Eingaben mit dem Steuerkreuz):
⬅⬅⬅⬅➡➡➡⬅⬅⬅⬅⬅⬅⬅⬅➡⬅➡➡

Rätsel 22: Puppendrama
Die Lösung für dieses Rätsel ist ganz einfach: Tauscht lediglich die B-Puppen mit den C-Puppen.

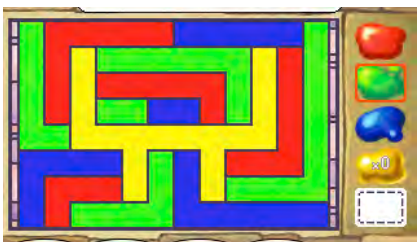
Rätsel 23: Wolkenfahrt
Luke kommt am Ziel an, wenn ihr den Weg von oben beginnt.

Rätsel 24: Blühende Blumen
Die Bedingungen für die Blütenblätter sind im Prinzip recht simpel. Auf dem Bild seht ihr die Lösung.

Rätsel 25: Briefpost
Man hat es als Hund nicht einfach, sich Richtungen zu merken. Hier habt ihr die Lösung für den richtigen Weg: **Blau/rot/rot/rot/blau/rot/rot/blau**

Rätsel 26: Mäusebande
Für die Lösung müsst ihr einfach auf die Richtung der Schwanzspitzen auf dem Beispiel im oberen Bildschirm achten. Zeigt die Spitze des Mausschwanzes nach unten, kommt sie ins orange Feld. Ist der Schweif nach oben ausgerichtet, kommen die Nager ins blaue Körbchen.

Rätsel 27: Glasmalerei
Selbst wenn ihr die Regeln beachtet, gibt es eine Menge Lösungsmöglichkeiten. Auf unserem Bild seht ihr eine davon. Natürlich könnt ihr nach Lust und Laune die Farben austauschen.



Rätsel 28: Ritterliches Wirrwarr
Ihr müsst nicht nur auf die Merkmale der oberen Bilder achten, sondern auch auf die Richtung. Auf dem Bild seht ihr die Lösung.

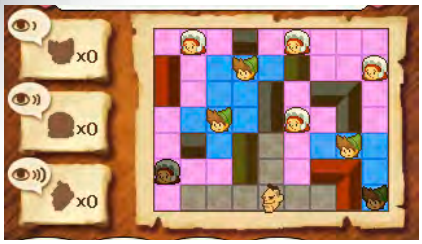
Rätsel 29: Wagenziehen
Wenn ihr die Wägen so anordnet wie auf unserem Bild, könnt ihr erst Luke ans Ziel bringen und dann Maya.

Rätsel 30: Ziegengemecker
Auf die Lösung kommt ihr in diesem Rätsel, wenn ihr die Bilder miteinander vergleicht. Mit dem Ausschlussverfahren erschließen sich die richtigen Schreie. Wir präsentieren euch die Antworten auf dem Bild.

Rätsel 31: Tiere verstauen
Beachtet bei diesem Puzzle, dass ihr nicht alle Ställe füllen könnt. Es müssen lediglich alle Bausteine reinpassen. Des Rätsels Lösung seht ihr im Bild.

Rätsel 32: Krummes Schwert
Wenn ihr einen geraden Gegenstand als Lineal auf eurem 3DS nutzt, kommt ihr schnell auf die Lösung. Der Ritter mit dem krummen Schwert ist in der unteren rechten Bildschirmecke.

Rätsel 33: Bewachte Bürger
Dieses Rätsel ist nicht ganz einfach. Wir haben die Lösung für euch parat.



Rätsel 34: Ritter-Spiel
Achtet auf die orangen Felder. Wir zeigen euch den kürzesten Weg zur Lösung.

Rätsel 35: Hungrige Mäuse
Weil ihr gleichzeitig auf so viele Mäuse aufpassen müsst, kann dieses Rätsel knifflig sein. Hier ist der Lösungsweg:
➡⬆➡⬅➡⬇⬅➡⬆⬅⬆➡⬇

Rätsel 36: Aller guten Dinge ...
Auf den ersten Blick scheint das Rätsel schwierig, aber ihr könnt das Ziel schon in wenigen Schritten erreichen. Stellt euch vor, die Schalter sind von oben nach unten nummeriert und drückt folgende Knöpfe: **5 – 2 – 2 – 3**

Rätsel 37: Kreisende Ritter 2
Wieder müsst ihr dem Ritter helfen, die Kerzen anzuzünden. Drückt dafür einfach diese Tasten auf dem Steuerkreuz:
⬅⬅⬅➡⬅⬅⬅⬅⬅⬅⬅➡➡⬅⬅⬅

Rätsel 38: Fliesenleger
Wenn sich alle Plattformen um euch drehen, könnt ihr schnell durcheinanderkommen. Folgt unseren Anweisungen zum Ziel:
➡⬇⬇➡➡

Rätsel 39: Zugunglück
Ihr erkennt die richtigen Züge vor allem an den besonderen Steinen. Die Lösung des Rätsels seht ihr auf unserem Bild.

Rätsel 40: Spionageexperte
Bei diesem Schleichrätsel werdet ihr vermutlich oft entdeckt, bis ihr alles richtig macht. Hier sind die Eingaben für den Lösungsweg:
➡⬅⬇⬇⬇⬇⬇⬆⬇➡➡⬆⬆➡➡⬇⬆⬆➡⬆⬆
➡⬅➡➡➡➡⬇⬇⬅⬇⬆⬇⬆⬇⬅⬅⬇⬇➡➡⬅
➡⬅➡⬅➡➡

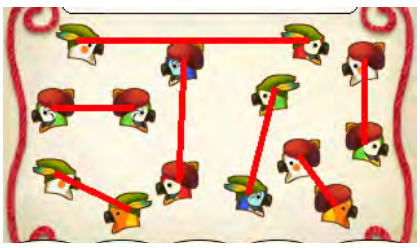
Rätsel 41: Taktische Münzen
Wenn ihr ein wenig herumprobiert, kommt ihr sicherlich auch auf die Lösung. Als Abkürzung haben wir die richtigen Plattformen für euch: **Rose; Axt; Schwert; Skorpion**

Rätsel 42: Zum roten Kelch
Für alle Ungeduldigen haben wir die Lösung auf einem Foto verewigt.

Rätsel 43: Fliesenleger 2
Das Feld ist deutlich größer und schwieriger zu lösen als im ersten Rätsel. Hier sind die richtigen Eingaben:
⬇➡➡⬆⬅⬇⬇⬇➡➡⬆⬅⬅⬇⬅➡

Rätsel 44: Zum roten Kelch 2
Mit deutlich mehr Messern und grünen Kelchen ist die Aufgabe dieses Mal noch schwerer. Die Lösung seht ihr im Bild.

Rätsel 45: Pa-pa-paare
Diese Aufgabe gehört zu den einfacheren. Auf dem Bild habt ihr die korrekte Antwort parat.



Rätsel 46: Der Schein trügt
Vergleicht am besten immer nur zwei der Würfel miteinander, um den Überblick zu behalten. Dann kommt ihr zu dem Schluss, dass E die falsche Schachtel ist.

Rätsel 47: Verhexte Fenster
Lasst euch bei diesem Puzzle nicht von den tanzenden Prinzessinnen ablenken. Achtet auf die unbeweglichen Elemente auf den Vierecken.

Rätsel 48: Labyrinthias Irrwege
In diesem Rätsel verliert man schnell den Überblick. Die richtige Lösung ist die Flagge in der unteren linken Ecke des Bildschirms.

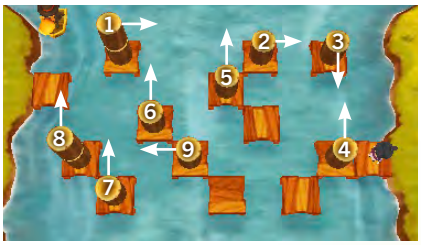
Rätsel 49: Feurige Rädchen
Wenn ihr unterschiedliche Lösungswege ausprobiert, kommt ihr früher oder später von ganz alleine auf die richtige Anordnung.

Rätsel 50: Kunst des Packens
Schiebt zuerst die Obstkörbe sowie die Kürbisse aus dem Wagen raus und die Statue an die richtige Stelle. Nun verfrachtet ihr die Körbchen wieder in den Wagen. Jetzt sollten Luke und Sophie rein, gefolgt von den Kürbissen. Der letzte ist Phoenix.

Rätsel 51: Fluchtexperte
Diesmal habt ihr es mit zwei Personen nicht ganz so einfach. Hier ist der Lösungsweg für euch:
Maya: ⬇; Layton: ⬅⬇⬇⬅⬅⬇⬇⬆; Maya: ⬆⬇; Layton: ⬇⬅⬇; Maya: ⬆⬇⬆⬇➡⬇⬇⬅⬇
⬆⬇➡⬇➡➡⬅➡⬅➡⬅➡⬅➡⬅➡⬆⬆⬆⬆⬆➡

Rätsel 52: Reben weben
Macht Professor Layton den Weg frei, indem ihr die mittlere Schwachstelle, zwischen den anderen vier, durchtrennt.

Rätsel 53: Brücke bauen
Ihr versperrt euch bei diesem Rätsel schnell mal einen Weg, wenn ihr die Baumstämme zum falschen Zeitpunkt versenkt. Auf unserem Bild seht ihr die Lösung



Ratsel 54: Rätselhafte Tränke
Da ihr genau wisst, wie groß alle Gefäße sind, ist die Lösung recht simpel. Nummeriert für unsere Antwort die Behälter von links nach

rechts mit eins bis vier und geht so vor: **1 in 3 – 2 in 4 – 4 in 1 – 3 in 4 – 3 in 2 – 2 in 1**

Rätsel 55: Kleckermax
Die Hinweise der Männchen können schnell unübersichtlich werden. Die richtige Anordnung der Buchstaben lautet: **A/E/B/D/C**

Rätsel 56: Marionetten 2
Ihr dürft euch wieder um die Arme und Beine von Marionetten kümmern. Die richtige Lösung findet ihr auf dem Screenshot.

Rätsel: 57 Schlüsselfrage
Nachdem ihr ein wenig mit dem Schlüssel herumprobiert, könnt ihr unten rechts auf „Moment mal“ drücken. Jetzt heißt es, nach Antwort C den entsprechenden Schlüssel nach unserem Beispiel neu zusammenzubauen.

Rätsel 58: Bombenjagd
Luke zu retten ist im Prinzip recht simpel. Der richtige Weg ist auf dem Bild eingezeichnet.

Rätsel 59: Das erste Siegel
Der einfachste Weg ist es, einige Kombinationen auszuprobieren. Auf unserem Foto seht ihr die Lösung.

Rätsel 60: Das zweite Siegel
Wie schon beim ersten Siegel kommt ihr auch hier mit einigen Versuchen durch. Schiebt einfach das zweite und vierte Rad jeweils einmal nach oben. Dann dreht ihr das dritte und fünfte Element jeweils ein Schritt nach unten und schon ist der Durchgang frei.

Rätsel 61: Das dritte Siegel
Wenn ihr die Richtung der Schlangenköpfe und die Lücken im Schwanz beachtet, ist die Lösung ganz einfach. Die erste Schlange könnt ihr unverändert in das linke Feld legen. Für den richtigen Schatten bleibt euch jetzt nur noch übrig, die letzte Tafel einmal gegen den Uhrzeigersinn zu drehen und auf die rechte Plattform zu legen.

Rätsel 62: Ritter-Matt
Dieses Rätsel gibt euch im Prinzip keine Vorgaben, außer, dass ihr die Löcher meiden sollt. Passt also auf die Abgründe und die orangen Platten mit Pfeilen auf und nach einiger Zeit werdet ihr alle Figuren erwischen. Wegen der unendlich vielen Lösungsmöglichkeiten haben wir hier kein Beispiel für euch.

Rätsel 63: Magiemathik
Da es nicht so viele Zahlen sind, kommt ihr mit einer Kombination aus Rechnen und Probieren recht schnell auf die Lösung. Wir haben die Antwort schon für euch vorbereitet.

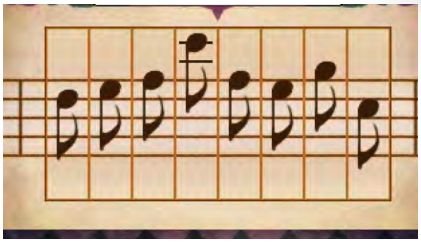
Rätsel 64: Der Glockenturm
Hier gilt auch wieder: Probieren geht über studieren. Die Lösung seht ihr im Bild.

Rätsel 65: Turmeule
So spät im Spiel ist dieses Rätsel sicherlich eine Leichtigkeit. Drückt einfach erst den linken und dann nacheinander den unteren, rechten und wieder linken Pfeil.

Rätsel 66: Turmdrache
Wie schon bei der Eule ist die Lösung recht einfach. Drückt einfach jeden der äußeren vier Pfeile einmal.

Rätsel 67: Turmbestie
Nummeriert euch am besten in Gedanken die Pfeile von eins bis zwölf durch. Beginnt dafür oben und geht Zeile für Zeile durch. Habt ihr das gemacht, müsst ihr nur noch die Pfeile in dieser Reihenfolge betätigen: **11/8/10/7/2/5**

Rätsel 68: Himmlische Klänge
Bei diesem Rätsel wird euch die Antwort eigentlich auf dem Präsentierteller serviert. Achtet einfach auf die leuchtenden Punkte, wenn die Harfe und der Engel richtig zueinander stehen.



Rätsel 69: Wortgefecht
Dieses Rätsel kann vor allem im dritten Durchgang schwierig werden. Nummeriert euch in Gedanken die Schaltflächen von links nach rechts und Zeile für Zeile durch (beim ersten Rätsel von eins bis vier, beim zweiten und dritten jeweils von eins bis sechs). Wählt die Angriffe dann in dieser Reihenfolge an: Erster Durchgang: **1/2/4/3**; zweiter Durchgang: **4/6/1/5/3/2**; dritter Durchgang: **1/4/3/5/6/2**

Rätsel 70:
Das letzte Rätsel des Spiels ist im Prinzip recht einfach. Mit ein paar Drehungen erkennt ihr schnell, wo ein Symbol hinkommt.

FUCHSTEUFELSWILD

Keine Sorge, auch wenn die Headline nach Ärger riecht, hat uns Fuchs-Fan Marc im Grunde eine positive Ankündigung übermittelt!

Hallo N-ZONE!

In einer der letzten Ausgaben deutete ein Leser an, dass ihr gerne Artworks im Heft zeigen wollt. Praktischerweise bin ich Zeichner und habe euch hier gleich mal ein zwar recht altes Bild von mir mitgeschickt, aber ich finds irgendwie immer noch cool. Ich war spontan dazu motiviert, als SSB Brawl neu rauskam, ich bin Wario-Fan und liebe Fuchs-Charaktere, daher die Zusammensetzung. Okay, aber hier kommt noch was: Meine Gaming-Passion ist wieder vollständig da und im Gegensatz zu früher bin ich heute multimedial veranlagt und trage gerne Inhalte zu meinen Hobbys bei. Während das hier einfach nur sowas wie eine Fan-Mail (und ein kleines Bildchen) an eurer Heft war, habe ich vor, euch demnächst nochmal zu schreiben, was dann schon fast als eine Art eigener Artikel durchgehen könnte. Dieser wird dann auch interessant präsentiert mit zwei hochwertigen digitalen Artworks (ich bin auch Photoshop-Nerd) und bezieht sich auf Nintendos Einstellung zu Spielereihen, die auf bisherigen Konsolen eine dicke Fangemeinde haben aber heutzutage, eben gerade auch auf der Wii U, vernachlässigt werden. Speziell werde ich mich da auch auf StarFox beziehen, auch was die Artworks angeht (surprise!), und ich würde mich freuen, wenn dann dieser Artikel mitsamt den Artworks einen Weg ins Heft finden würde – aber ob der Text fürs Spielerforum geeignet ist und ob ihr genug Platz dafür im Heft frei halten könnt, bleibt natürlich euch überlassen, ich bin Realist =D

Euer Leser,
Marc Fox

N-ZONE: **Hallo Marc! Danke für dein cooles Bild, es hat uns so gut gefallen, dass wir es auf jeden Fall abdrucken wollten, auch wenn du voraussichtlich bald schon weitere Artworks schicken wirst. Wir können zu diesem Zeitpunkt natürlich nichts versprechen, aber wenn wir genug Platz im Heft haben, spricht nichts dagegen, einen Bericht von dir zu veröffentlichen.**

MINECRAFT-KUNST RELOADED

Die Leserbriefe sind nun *Minecraft*-freie Zone, doch im Spielerforum gelten andere Regeln!

Also, ich komm' jetzt gleich zur Sache:

In so gut wie jeder Ausgabe druckt ihr irgendein Bild ab, das mit *Minecraft* zu tun hat. Das ärgert mich ehrlich gesagt, da – wie ihr in der letzten Ausgabe eh schon gesagt habt – eine Zeichnung oder etwas im echten Leben Selbstgemachtes einfach kreativer und besser ist. Trotzdem hat mein Brief auch mit *Minecraft* zu tun: Seit etwa einem Jahr baue ich Nintendo-Spiele in *Minecraft* nach. Und da es anscheinend so viele *Minecraft*-Fans unter euren Lesern gibt, dachte ich mir, ich schicke euch einfach ein paar Bilder!
Liebe Grüße,
euer Peter aus Wien

N-ZONE: **Hallo Peter! Da die Leserbriefe und das Spielerforum von zwei unterschiedlichen Redakteuren betreut werden, gibt's an dieser Stelle eine gute Nachricht für dich: Im Rahmen des Spielerforums werden wir nämlich auch weiterhin das eine oder andere *Minecraft*-Bild veröffentlichen. Wer sich noch weitere Werke von Peter anschauen möchte, sollte mal auf www.planetminecraft.com/member/luigi888/ vorbeisurfen!**

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Für die Leser, die es noch nicht mitbekommen haben, gibt's zunächst eine kleine Erklärung zu einer sinnvollen Veränderung innerhalb unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgaben einzuräumen, präsentieren wir die Auflösungen der Wetten seit dem neuen Jahr jeweils um eine Ausgabe zeitversetzt. Folglich wird das Ergebnis der aktuellen Wette (siehe unten) in der N-ZONE 07/2014 abgedruckt. Demnach wäre diesmal die Auflösung unserer Aufgabe aus Ausgabe 03/2014 an der Reihe gewesen. Jedoch erreichte uns leider keine einzige Bildeinsendung: Die Wette lautete, euch als *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*-Figuren zu verkleiden, was offenbar etwas zu schwierig war!

DIE AKTUELLE WETTE
Das Fußball-Rollenspiel *Inazuma Eleven 3: Team Oger greift an!* ist schon seit Februar erhältlich, aber aufgrund des Riesenumfangs vermuten wir, dass der Titel von euch nach wie vor begeistert gezockt wird. Deshalb haben wir uns diesmal eine Wette zum Thema Fußball ausgedacht und hoffen auf rege Beteiligung. Einige von euch spielen wahrscheinlich in einem Fußball-Verein, was den Zugriff auf entsprechende Klamotten erleichtern würde. Wenn mindestens drei Leser die folgenden Wettbedingungen erfüllen, arbeitet Uwe einen Tag lang im Fußballdress.

1. Pickt euch aus den in *Inazuma Eleven 3: Team Oger greift an!* enthaltenen Charakteren euren Favoriten heraus und stellt eine möglichst originalgetreue Verkleidung zusammen.

2. Auf dem Beweisfoto sollten möglichst zwei Personen in einer witzigen Siegespose zu sehen sein. Erlaubt ist alles, was ihr euch vorstellen könnt: Wahlweise könntet ihr auch eine der Figuren feiern lassen, während sich der zweite Charakter gerade ärgert oder am Boden zerstört ist. Übrigens sind auch Fotos mit nur einer abgebildeten Person erlaubt.

3. Diese Wettbedingung ist wie immer keine Pflicht und richtet sich an die Perfektionisten unter euch: Wir würden uns tierisch freuen, wenn der Hintergrund eures Fotos ebenfalls der *Inazuma Eleven*-Thematik entsprechen würde. Also nichts wie los zum Bolzplatz oder ins Stadion!

DIE WETTEINLÖSUNG:
Zur Wette aus der N-ZONE Ausgabe 03/2014 hat uns überraschenderweise keine einzige Einsendung erreicht. Uwe ist also darum herumgekommen, seinen Wetteinsatz einzulösen – ein Grund zur Freude, jedoch nur für ihn!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. Mai 2014 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unseres Lesers Markus David Reinhold hat uns am besten gefallen!

Jetzt seid ihr dran:
Was sagt Link auf diesem Screenshot zum kostenlos verfügbaren *Sonic Lost World*-DLC *The Legend of Zelda Zone*? Schickt eure Texte bis zum 2. Mai 2014 an redaktion@n-zone.de!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

Die neuesten Infos zu unseren geplanten und laufenden Superliga-Veranstaltungen findet ihr direkt im Anschluss.

1 Das erste *Pokémon*-Turnier 2014 ist gelaufen! Dank einer fairen Teilnehmer-Riege war die ganze Sache ein Riesenspaß und schreit nach einer baldigen Wiederholung. Sämtliche Infos zum Turnierfinale findet ihr auf der rechten Seite, inklusive der Teilnehmerlisten des Viertel- und Halbfinales.

2 In der Vergangenheit haben wir vor einem neuen Turnier meist eine Umfrage durchgeführt, um herauszufinden, welche Games bei euch hoch in der Gunst stehen und als Turniertitel geeignet wären. Diesmal fällt die Umfrage flach, da Nintendo ab dem 20. Mai 2014 den Betrieb der Nintendo Wi-Fi Connection einstellt. Im Klartext endet damit die Funktion der Onlinemodi in sämtlichen Wii- und DS-Spielen.

3 Deshalb hat Robin Cheah, unser Turnierexperte und Organisator der letzten Wettbewerbe, ohne große Umschweife beschlossen, ein letztes großes Turnier in *Mario Kart Wii* zu veranstalten, das aufgrund der dringlichen Situation bereits am 19. April stattfinden wird. Für die Leser dieser Ausgabe dürfte es also knapp werden, einen der begrenzten Teilnehmerplätze zu ergattern. Wenn ihr die Infos zum nächsten Turnier bereits etwas früher erhalten wollt, beteiligt euch doch einfach und klickt bei „N-ZONE Superliga" auf „Gefällt mir", sodass euch zukünftig keine Benachrichtigungen zu unseren Veranstaltungen entgehen!

4 Die „N-ZONE-Superliga" ist absolut gratis. Das Mitmachen bei unseren Aktionen und Turnieren ist demnach kostenfrei und unterliegt keinen weiteren Verpflichtungen. Wer in der Superliga aktiv werden möchte, darf auf Wunsch auch eigene Beiträge veröffentlichen. Unter der Rubrik „Facebook-Schmankerl" werden interessante Postings auch in der N-ZONE abgedruckt!

PAARUNGEN IM VIERTELFINALE

Celia Hsu	vs.	Alexander Stütz
Jana Pulnar	vs.	Mario Reif
Allen Kurosaki	vs.	Kai Ausderkiste
Johannes Schulle	vs.	Eddy Knight

PAARUNGEN IM HALBFINALE

Alexander Stütz	vs.	Jana Pulnar
Allen Kurosaki	vs.	Eddy Knight

FINALE

Alexander Stütz	vs.	Eddy Knight

Im Finale konnte sich Alexander „Sealer" Stütz mit einem Endstand von 2-0 gegen Eddy Knight durchsetzen. Das spannende Match wurde sogar aufgezeichnet und kann online angeschaut werden. Den entsprechenden Video-Code findet ihr im Beitrag zum Finale des Turniers in unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE Superliga"! Ein Freewin gegen Allen Kurosaki verhalf Jana Pulnar letztendlich zum dritten Platz. Übrigens hat uns Nintendo mit einigen Preisen für den eShop versorgt, die wir direkt an die Top 3 des Turniers weitergeleitet haben. Auf diesem Wege nochmals ein herzliches Dankeschön an Nintendo und alle Turnierteilnehmer!

ENDSTAND

1. **Alexander Stütz**
2. **Eddy Knight**
3. **Jana Pulnar**

Das *Pokémon*-Turnier mit 56 Teilnehmern in unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga" ist Geschichte, doch der nächste Wettbewerb startet bereits demnächst. Über Facebook könnt ihr euch einen Überblick verschaffen: Surft auf www.facebook.com/nzonesuperliga und klickt auf „Gefällt mir", damit euch keine Infos entgehen!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der „N-ZONE-Superliga" beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)".
2. Klickt auf „Communitys" und „Code eingeben".
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459.
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

HIGHSCORE-KNACKER

Auflösung der Highscore-Mission „Panik in Pastell":

Hier kommt endlich die Siegerehrung zu unserer Highscore-Knacker-Mission aus der N-ZONE, Ausgabe 01/2014. Aufgrund des letzten *Pokémon*-Turniers im Rahmen unserer Facebook-Gruppe sind wir leider erst jetzt dazu gekommen, den Gewinner zu ermitteln. Die Auflösung zu unserem Highscore-Knacker-Wettbewerb aus der Ausgabe 02/2014 folgt demnach in der nächsten N-ZONE!

Wir wollten, dass ihr in *Super Mario 3D World* den Level Panik in Pastell (Welt 3-4) mit möglichst viel Restzeit abschließt. Das beste Ergebnis konnte unser Leser Lukas aus Inzigkofen erzielen, sein Screenshot zeigt die fabelhafte Restzeit von 96 Sekunden. Herzlichen Glückwunsch zu dieser Spitzenleistung!

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir beantworten eure Zuschriften sogar!

Wii U – DAS MEKKA DER INDIE-FANS?

Über Nintendos schwierige Situation bezüglich der Wii U und der Spiele-Versorgung durch Drittthersteller wurde schon oft genug diskutiert. Wir wollen stattdessen mal etwas ganz und gar Positives in den Fokus stellen: Die unbeschreiblich tolle Unterstützung des Wii-U-eShops durch unabhängige Entwickler, die Indies. Während Retail-Spiele rar gesät sind, kann sich der Mario-Konzern vor Ankündigungen für den Download-Shop der Konsole kaum retten. Man beachte nur einmal die schiere Menge an kommender eShop-Software auf unserer Terminliste auf Seite 44. Aufgrund der vielen Ankündigungen von Indie-Spielen mussten wir beginnend mit dieser Ausgabe extra das Design der Liste ändern, damit alle Titel Platz darauf finden – und wir sind uns sicher, dass wir trotzdem noch immer nicht alle eShop-Spiele erfasst haben. Die nächste Ankündigung, welche die Wii U für Indie-Entwickler noch interessanter macht und uns Spielern ein zufriedenes Lächeln auf die Gesichter zaubert: Dank der Bereitstellung der sogenannten Unity Engine durch Nintendo Ende letzten Jahres, ein kostenloses Entwickler-Tool, befinden sich bereits 50 mit der Software hergestellte Download-Spiele in Entwicklung für die Nintendo-Konsole – Tendenz steigend. Klar, nicht jeder der kommenden Indie-Titel wird ein Meisterwerk, aber alleine aufgrund der gewaltigen Menge ist schon gesichert, dass für wirklich jeden Spielertyp und Geschmack etwas dabei sein dürfte. Hinzu kommt natürlich die Virtual Console, die sich ebenfalls stetig mit Highlights vergangener Tage füllt. Sobald nach GBA- und DS-Spielen endlich auch N64- und GCN-Software für den Download-Service angekündigt wird, sind wir auch in dieser Hinsicht wunschlos glücklich.

Eine Anmerkung am Rande: Nachdem wir im letzten Monat eine E-Mail mit der Frage erhalten haben, ob wir denn wirklich jede Leser-Zusendung, die wir erhalten, auch veröffentlichen, haben wir den Umfang der Leserbrief-Seiten für diese Ausgabe kurzerhand auf sechs Seiten erhöht. Um die Frage vorwegzunehmen: Trotzdem hat der Platz leider nicht gereicht, um jeden Brief zu berücksichtigen! Wir werden zwar in Zukunft nicht immer volle sechs Seiten für die Post zur Verfügung stellen können – gerade in Monaten, in denen viele zu testende Spiele erscheinen –, wollen auf diese Weise aber so vielen Lesern wie möglich die Möglichkeit geben, sich im Rahmen der N-ZONE Gehör zu verschaffen.

Euer N-ZONE-Team

WERBE-SCHWÄCHE

Hallo N-ZONE-Team!
Ich lese euer Magazin seit knapp zwei Jahren und würde es jedem Nintendo-Fan empfehlen.

N-ZONE: Das freut uns zu hören – immer schön weiterempfehlen, wir freuen uns über jeden neuen Leser :-)

Warum ich euch schreibe: In der N-ZONE 03/2014 habe ich eure Reportage „Nintendo in der Krise?“ gelesen. Dabei musste ich an einige Anti-Nintendo-Kommentare von Freunden denken. Einer meinte, solange die *Lego-* und *Skylanders*-Spiele auch noch für die Wii erscheinen, braucht er die Wii U nicht. Auch ein *Mario Kart 8* kann ihn nicht erwärmen, da er *Mario Kart Wii* als nach wie vor ausreichend ansieht. Zudem empfindet er das Gamepad als unhandlich und unnötig und definitiv nicht als Kaufgrund. Was ich daraus ableite, ist, dass Nintendo in der Werbung viel mehr darstellen muss, warum die Wii U auch abseits der Grafik der Wii überlegen ist. Immerhin bietet das Gamepad Gameplay-Möglichkeiten, die so auf anderen Konsolen niemals möglich wären.

N-ZONE: Ach, wie recht du doch hast – Werbung ist definitiv eines der Felder, in denen sich Nintendo in den letzten Monaten Fehler und Versäumnisse geleistet hat. Das fing schon alles bei der Enthüllung der Wii U an, als vielen Zockern nicht einmal klar war, dass es sich um eine neue Konsole handelt. Bis heute ist es nicht gelungen, den Nutzen des Gamepads massentauglich zu vermitteln.

Ein anderer Freund lehnte den 3DS ursprünglich wegen des aus seiner Sicht unnötigen 3D-Effekts ab. Erst *Pokémon X* und *Y* ließen ihn als langjährigen Serien-Fan über einen Kauf nachdenken. Hier denke ich, dass das Problem in der zu Beginn zu offensiven Bewerbung des stereoskopischen 3Ds lag. Stattdessen hätten von Anfang an die Spiele im Mittelpunkt stehen sollen! Durch den 2DS geschieht ja prinzipiell genau das, allerdings finde ich, dass der Preis angesichts des fragwürdigen Designs und der Tatsache, dass er nicht klappbar ist, zu hoch angesetzt ist. Mein Freund holte sich statt des Handhelds schlussendlich übrigens doch ein Smartphone.

N-ZONE: Anders als die Wii U laufen die Verkäufe des 3DS weltweit nach Startschwierigkeiten sehr ordentlich, in dieser Hinsicht muss man sich um Nintendo also keine Sorgen machen. Allerdings stimmt es, dass zu Beginn zu viel Fokus auf die 3D-Darstellung gelegt wurde. Inzwischen läuft das Interesse an dem Thema unter „ferner liefen“, bei Spielen ebenso wie bei Kinofilmen.

Was ich in eurer Reportage ein wenig vermisst habe, war ein Hinweis auf das Potenzial der Wii U als Party-Konsole. Auch hier sollte Nintendo mehr in entsprechende Werbung stecken.

N-ZONE: Ernsthaft? Die Wii wurde als die Party-Konsole schlechthin beworben und Nintendo hat durchaus einige Mühen dahingehend investiert, diesen Erfolg mit der Wii U zu wiederholen. Hier hat sich gezeigt, dass Casual-Spieler als potenzielle Interessenschicht eine extrem schwer zu berechnender Faktor sind. Weder der Preis noch das im Vergleich zur Wii-FB viel kompliziertere Gamepad der

Gerade im asynchronen Mehrspieler bietet das Wii-U-Gamepad ungeahnte Möglichkeiten. Diese werden von Nintendo aber nicht ausreichend kommuniziert.

Letzte Ausgabe schickte uns Bilco ein Bild von Yoshi zu. Dieses Mal kommt Capcoms blaue Action-Ikone Mega Man zu Ehren.

Wii U konnten die breite Masse der Gelegenheitsspieler für die Konsole erwärmen. Für Casual-Spieler ist der Zug mit dem Ende der letzten Konsolengeneration weitestgehend abgefahren.

Es grüßt euch euer treuer Leser
Niklas Hammerl

BICO UND BILCO

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Vielen Dank, dass ihr in der letzten Ausgabe mein Bild von Yoshi veröffentlicht habt! Diesmal habe ich ein Bild von Mega Man gezeichnet – ich hoffe, es gefällt euch. Eine kleine Richtigstellung: Ich heiße Bilco und nicht Bico, wie unter meinem Bild abgedruckt. Aber ich glaube, ich hatte mich in meiner Mail verschrieben.

N-ZONE: Stimmt, deine Mail erreichte uns unter dem falschen Namen Bico – wir drucken die Richtigstellung aber gerne ab.

Nun zu meinen Fragen: Werdet ihr eine Art Turnier veranstalten, wenn die neuen *Super Smash Bros.*-Spiele für Wii U und 3DS erscheinen? Und wisst ihr, ob Konsolen-Prügel gegen Handheld-Haudegen kämpfen können werden?

N-ZONE: Eine Entscheidung darüber kann es erst geben, wenn wir die Spiele bei uns in der Redaktion liegen haben und über alle Modi Bescheid wissen. Aber ja, generell liegt ein Leser-Turnier natürlich im Bereich des Möglichen. Die Wii-U- und 3DS-Fassungen werden leider nicht miteinander kompatibel sein.

Pac-Man und die Geisterabenteuer hätte ja ursprünglich am 7. März erscheinen sollen. Ich wollte es mir am Erscheinungstag holen, konnte es jedoch in keinem Laden finden. Wisst ihr Bescheid, was da los ist?

N-ZONE: Tatsächlich war das Spiel am ursprünglich vom Hersteller kommunizierten Release-Tag nicht im Laden verfügbar – auch wir haben es noch nicht erhalten. Allerdings: Im eShop kann der Titel bereits heruntergeladen werden, weshalb wir das Spiel in dieser Ausgabe auch testen. Wir haben nachgefragt: Für die Retail-Fassung wird nun aktuell der 10. Oktober 2014 anvisiert, zeitnah also zum Start der dazugehörigen Fernsehserie in Europa.

Druckt ihr eigentlich Vorschläge von Lesern für Warios Sinnlos-Wissen ab? Ich hätte da nämlich ein paar kuriose Fakten.

N-ZONE: Mit kuriosem Sinnlos-Wissen sind wir ziemlich gut eingedeckt. Ihr könnt uns eure Vorschläge gerne zusenden, wir können euch aber leider nicht garantieren, dass sie auch verwendet werden.

Steht eigentlich irgendwann mal wieder ein Redesign der N-ZONE inklusive neuem Logo an? Immerhin war es bei euch bisher ja alle paar Jahre so, dass ihr die Heftaufmachung neu gestaltet habt.

N-ZONE: Es stimmt, dass wir das Aussehen des Heftes alle paar Jahre überarbeiten und modernisieren. Hinter den Kulissen arbeiten unsere fleißigen Layouter zudem immer an Ideen, um das Heft noch besser zu machen. Wann es das nächste Mal ein Redesign geben wird und ob dabei auch das Logo überarbeitet wird, können wir aber leider nicht verraten.

Mit freundlichen Grüßen,
Bilco

RUNE FACTORY 4

Hallo N-ZONE-Team!
Schickes Magazin, was ihr da macht. Danke für die viele Arbeit, ich kaufe mir jede Ausgabe!

N-ZONE: Das freut uns zu hören!

Zu meinem Problem: Ich bin ein großer Fan der *Rune Factory*-Serie und möchte unbedingt auch Teil 4 spielen. In Japan ist er ja schon 2012 erschienen, in Amerika ein Jahr später. Für den europäischen Markt war es für 2014 angekündigt, wurde dann jedoch ersatzlos gestrichen. Dank der völlig unnötigen Regionalsperre des 3DS kann ich den Titel auch nicht einfach aus Amerika importieren und darauf, mir für teures Geld einen amerikanischen 3DS zu kaufen, habe ich echt keinen Bock. Ich verstehe nicht, warum Nintendo nicht einfach die englischsprachige Version im eShop anbietet – also genauso wie man es auch mit *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies* getan hat. Der finanzielle Aufwand wäre gleich null. Habt ihr dafür eine Erklärung?

N-ZONE: Die Retail-Version wurde vermutlich gestrichen, weil Aufwand und Kosten einer Übersetzung in Relation zur erwarteten Spielerschaft zu gering waren. Zudem hat *Rune Factory*-Entwickler Neverland im letzten Jahr Insolvenz angemeldet, sodass wir hier eine Verbindung annehmen. Warum es der Titel auch nicht in den eShop schafft, können wir dir allerdings nicht beantworten.

Ich weiß nicht, ob das möglich ist, aber könnt ihr Nintendo nicht irgendwie dazu bewegen, das Spiel in den eShop zu stellen? Ihr seid die Einzigen, an die ich mich in dieser Hinsicht wenden kann.

N-ZONE: Wir wünschten, wir hätten so viel Einfluss, aber leider können wir da nicht mehr ausrichten als du. Alles, was wir tun können, ist, einen Aufruf an die Leser zu starten, *Rune Factory*-Hersteller MarvelousAQL per Mail euren Wunsch nach dem Spiel mitzuteilen.

Danke schon mal für eine Antwort, egal ob ihr nun eine Lösung parat habt oder nicht. Macht weiter so, ihr seid genial!
Ein anonymer Fan

In Japan und Amerika ist *Rune Factory 4* schon erschienen. Die ursprünglich angekündigte Version für Europa wurde vor einigen Wochen überraschend gecancelt.

Unser Leser Kevin ließ uns anlässlich unserer 204. Ausgabe dieses kleine Meisterwerk zukommen, auf dem allerlei Nintendo-Stars wie Link, Diddy Kong und Baby Mario, aber auch eine Kuh aus *Harvest Moon* abgebildet sind. Wir danken herzlich!

SEX SELLS?

Ein fröhliches Hallo, liebe N-ZONE! Ganz zu Beginn: Ich (21) lese euer Magazin Monat für Monat sehr gerne. Eure Artikel sind schön geschrieben, angenehm zu lesen und die Begründungen für eure Bewertungen fast immer nachvollziehbar. Nun aber zu meinem eigentlichen Anliegen, namentlich dem Test zu *Senran Kagura Burst* und dem darin enthaltenen Extra-Kasten zum Thema Fanservice. Das Thema Sexismus beschränkt sich ja nicht nur auf Spiele, sondern ist auch bezüglich Filmen und speziell Musikvideos immer aktuell. Vom wirtschaftlichen Aspekt, also „Sex sells“, mal abgesehen, finde ich, dass es Sinn macht, schöne Frauen als Protagonistinnen in Spielen einzusetzen (wobei Schönheit natürlich ein zutiefst subjektiver Begriff ist – ich orientiere mich hier jetzt einfach mal am gängigen Schönheitsideal). Eine unattraktive Heldin müsste durch ein gesundes Selbstbewusstsein und Schlagfertigkeit überzeugen, um trotzdem zu gefallen. Nicht dass das nicht möglich wäre, aber die Gestaltung tiefgründiger Figuren ist meinem Gefühl nach nicht die Stärke von Videospiel-Autoren. Grob heruntergebrochen kann man Videospiel-Heldinnen in Powerfrauen wie Samus Aran oder Lara Croft und hilflose Maiden wie Prinzessin Peach unterscheiden. Wer jetzt denkt, das sei sexistisches Denken, dem sei gesagt, dass ich dieselben Defizite auch bei männlichen Protagonisten ausmache. Diese sind meist groß, muskulös und gut aussehend, gestandene Männer und harte Hunde à la Solid Snake oder Duke Nukem. Wer will schon mit einem dicken, faulen und rülpsenden Typen durch die Gegend rennen? Was ich damit sagen will: Warum wird stets die Sexualisierung der Frau kritisiert, aber nicht die klischeebeladene Abbildung der holden Männlichkeit? Und wie bereits angemerkt, die Reizüberflutung bezüglich auslandender Oberweiten betrifft ja nicht nur den Gaming-Sektor.

***Senran Kagura Burst* spaltet derzeit die Spieler-Gemüter. Auch bei uns in der Redaktion sind wir uns bezüglich der sexualisierten Frauen-Darstellung nicht einig.**

N-ZONE: Hier gehen wir mal einen etwas anderen Weg und spendieren dir zwei persönliche Antworten zum Thema – die Meinungen dazu sind in der Redaktion nämlich geteilt.

MARCO: Mit deinem Anliegen im Brief hast du ganz recht, das Thema „Sex sells“ ist auch im Film- und Musik-Business seit Jahren ein fester Bestandteil. Warum das ausgerechnet bei Videospielen immer zu so einem extremen Problem aufgebauscht wird, hängt, glaube ich, mit dem vergleichsweise noch jungen Alter des Mediums und der gesellschaftlichen Akzeptanz ab. Diesbezügliche Diskussionen kann man fast 1:1 mit dem Thema der Gewaltdarstellung austauschen. Bei der Darstellung des männlichen Hauptcharakters gibt es ja bei Weitem mehr Varianten als bei weiblichen Protagonisten. Ob nun richtig kaputte Mistkerle (Trevor aus *GTA 5*), tollpatschige Fettnäpfchen-Abonnenten (Larry Laffer) oder kleine, untersetzte Klempner: Die maskuline Seite ist bei Videospielen deutlich ausgeprägter als die feminine. Als Gegenbeispiel fallen mir da auf Anhieb Baiken aus *Guilty Gear* oder The Boss aus *Metal Gear Solid 3* ein. Es bleibt abzuwarten, wie und ob sich diese Diskussion noch entwickeln wird.

LUKAS: Wenn es um Sexismus in Spielen geht, wird irgendwann immer damit argumentiert, dass Männer ja auch klischeehaft dargestellt werden. Dem widerspreche ich. Klar, auch Testosteron-Monster sind in der Spielewelt Realität. Allerdings handelt es sich hier um Überzeichnungen und nicht um Reduzierungen auf den Lustfaktor, wie es bei weiblichen Figuren oft der Fall ist. Mit Duke Nukem, Peach und Co. zählst du zudem Extrem-Beispiele auf. Spiele sind inzwischen an einem Punkt angekommen, an dem sowohl weibliche als auch männliche Figuren als tiefgründig gezeichnete Charaktere dargestellt werden können. Man denke nur an *Mass Effect 3* oder *The Last of Us* auf der PS3. Dass abseits dieser Positiv-Beispiele große Brüste nach wie vor bei vielen Spielen als Verkaufsargument herhalten müssen, ist aber leider ebenso ein Fakt. Dass das bei Filmen auch nicht anders ist, ist wahr, macht die Sache aber auch nicht besser.

Macht weiter so mit eurem tollen Heft! Möchte übrigens an dieser Stelle allen Anime-Fans ganz dringend *Steins:Gate*, *Higurashi no Naku Koro ni* und *Lucky Star* ans Herz legen. Viele Grüße von

Patrick Neumann

SMASH-SORGEN

Hi N-ZONE!
Wie von so vielen anderen Lesern auch erst einmal ein großes Kompliment für eure gute Arbeit! Habe die N-ZONE Mitte 2008 entdeckt und lese sie seitdem regelmäßig.

N-ZONE: Vielen lieben Dank! Wir geben uns Mühe, dass du auch weiterhin zufrieden bist und uns als Leser erhalten bleibst.

Nun schreibe ich meinen ersten Leserbrief, und das aus einem traurigen Grund: Ich bin von Nintendo in letzter Zeit maßlos enttäuscht. Ich zocke seit meinem vierten Lebensjahr ausschließlich Nintendo-Spiele und habe auch nicht vor, das zu ändern – da höre ich vorher lieber ganz zu spielen auf. Das Problem ist nur: Ich befürchte, dieser Fall könnte eher früher als später Realität werden. Die letzte Schock-Nachricht: Wi-Fi für Wii und DS wird am 20. Mai dieses Jahres abgeschaltet. Das ist viel zu früh! Die Wii U ist noch immer nicht durchgestartet, da wird den nach wie vor unzähligen Wii-Zockern einfach der Online-Saft abgedreht. Ich spiele nach wie vor unheimlich gerne *Super Smash Bros. Brawl* im Online-Modus, ebenso *Mario Kart Wii*.

N-ZONE: Wir empfinden den Schritt auch als übereilt. Klar, irgendwann muss der Service enden, aber die Wii steht nach wie vor in wahnsinnig vielen Haushalten unter dem Fernseher.

Apropos *Super Smash Bros.*: Die Idee, die *Wii Fit*-Trainerin beziehungsweise den *Wii Fit*-Trainer als Kämpfer zu inkludieren, ist mir unverständlich. Eine Figur, die derart stark mit einem Casual-Titel verbunden ist, hat meiner Meinung nach in einem Core-Spiel wie *Smash Bros.* nichts verloren. Ich fürchte zudem, dass das Wii-U-*Smash Bros.* generell zu sehr auf Gelegenheitsspieler ausgerichtet sein wird – seit Wii-Zeiten hat Nintendo die unangenehme Eigenschaft, alle seine Spiele auf Casual-Empfindlichkeiten hin zurechtzubürsten. Schon *Brawl* war im Vergleich zu *Super Smash Bros. Melee* viel weniger komplex gestaltet.

N-ZONE: Wir empfinden die Einbindung der Trainer als Kämpfer als lustige Idee. Zudem ist es ja nicht so, als ob in den bisherigen Spielen ausschließlich Figuren aus Hardcore-Spielen zum Einsatz kamen – in *Brawl* tänzelten wir unter anderem mit R.O.B. und Mr. Game & Watch über den Bildschirm. Über die Ausrichtung zugunsten von Gelegenheits- oder aber Vollzeit-Spielern wollen wir vor Release des Spiels zudem keine Aussagen treffen. Wir finden, dass beide Spiele bisher einfach echt gut aussehen.

Was mich ebenso stört ist, dass die *Smash Bros.*-Versionen für Wii U und 3DS nicht kompatibel sein werden. Ich fühlte mich echt veralbert, als dies kundgetan wurde, denn bei der ersten Ankündigung der Spiele wurde noch das Gegenteil behauptet! Zudem wird es im Spiel weniger Figuren geben, um die beschränkten Kapazitäten des 3DS nicht zu überfordern – und Wii-U-Spieler haben ebenfalls das Nachsehen. Aufgrund all dieser Punkte bin ich ernsthaft am Überlegen, ob ich mir das Spiel überhaupt kaufen soll. An *Mario Kart 8* habe ich höhere Erwartungen als an *Super Smash Bros.* – ich hoffe bloß, der Wettkampf-Modus wird spaßiger gestaltet als in den letzten paar Spielen. Sollten aber sowohl *Smash Bros.* als auch *Mario Kart* nichts taugen, obwohl sich die Vorgänger nicht mehr online zocken lassen, dann wird es für mich und auch viele andere Fans heißen: Mach's gut, Nintendo …

Unser Leser Sven hat sich im Laufe seines Zocker-Lebens eine beeindruckende *Zelda*-Sammlung zusammengestellt – wir verneigen uns vor so viel Hingabe!

In *Super Smash Bros.* für Wii U und 3DS prügeln sich erstmals die *Wii Fit*-Trainerin beziehungsweise der *Wii Fit*-Trainer mit Nintendo-Stars wie Mario und Link.

N-ZONE: Dass die Versionen nicht kompatibel sind, ist echt schade – zumal die Crossbuy-Funktion auf den Playstation-Konsolen inzwischen viele Fans hat. Dass die geringere Figurenzahl auf die technische Leistungsfähigkeit des 3DS zurückzuführen ist, stimmt aber nicht. Die Entwickler haben gesagt, dass sie anstatt der schieren Masse von *Brawl* auf weniger, dafür aber besser ausbalancierte Kämpfer setzen wollen.

Mein nächster Punkt: Nintendo veröffentlicht viel zu viele *Mario*-Jump&Runs! Ich will lieber weniger Spiele, dafür aber solche mit richtig viel Inhalt und toll gestalteten Oberwelten, die zum Erkunden einladen, wie in *Super Mario 64* oder *Super Mario Sunshine*. Aufgrund eures Tests habe ich mir *Super Mario 3D World* gekauft und finde es ja auch sehr gut, wünsche mir aber einen *Mario*-Hüpfer, der abseits vom Vierspieler-Modus auf das Einzelspieler-Erlebnis ausgerichtet ist.

N-ZONE: Das wünschen wir uns auch! So gut *3D World* ist, wollen wir endlich wieder auf der Suche nach 120 Sternen das Pilzkönigreich unsicher machen.

Hoffentlich kehrt Nintendo irgendwann wieder an die Spitze der Videospiele-Industrie zurück. Wichtig dafür wäre es, sich endlich von der Fixierung auf Gelegenheitsspieler zu verabschieden. Liebe Grüße an die Redaktion, Herrn Eder und Herrn Kraus (wenn ihr mal wieder was von ihm hört). **Steven G.**

AFFEN-LOB

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Mein Name ist Sven Rothlübbers und ich bin seit kurzer Zeit stolzer Abonnent der N-ZONE! Ich habe mir in den letzten Monaten immer wieder mal euer Heft gekauft und bin wirklich begeistert! Das Abo war der logische nächste Schritt. Jetzt habe ich aber fast ein schlechtes Gewissen: Ich meine, 14 Hefte und als Prämie die *Hyrule Historia* für nur 40 Euro – ich hoffe, ihr habt nicht wegen mir ein Minusgeschäft gemacht.

N-ZONE: Mann, Sven, dich könnten wir ja glatt als Werbe-Schreiber für unsere Abo-Abteilung einsetzen ;-) Vielen, vielen Dank für das tolle Lob, wir fühlen uns ausgesprochen geschmeichelt! Wir hoffen, du hast mit deiner Ausgabe der *Hyrule Historia* ebenso viel Freude wie beim Lesen der N-ZONE.

Zwei Artikel, die mich besonders begeistert haben, waren die Retro-Berichte zu *Donkey Kong Country* in den Ausgaben 03/2014 und 04/2014. Ich habe sie regelrecht verschlungen! Ich bin 27 Jahre alt und habe die Spiele auf dem SNES rauf und runter gespielt. Jetzt so einen tollen Retro-Artikel darüber zu lesen, alleine dafür hat sich das Abo schon gelohnt :-)

N-ZONE: Wir wiederholen unser Statement vom letzten Absatz. Das Lob für den *Donkey Kong Country*-Artikel reichen wir direkt an unseren Retro-Experten Marco weiter, der dafür fleißig recherchiert und sich nächtelang die Finger wund gespielt hat!

In *Mario Kart 7* fährt man an dieser Stelle des Wuhu-Berglands mit Pilz in den Abgrund und wird dadurch auf der Strecke nach vorne teleportiert.

Anbei sende ich euch noch ein Bild meiner *Zelda*-Sammlung. Wäre cool, wenn ihr es abdrucken würdet. Macht weiter so wie bisher! Ihr seid ein tolles Team und macht ein ebenso tolles Heft! Euer neuer und treuer Fan

Sven Rothlübbers

SCHLÜSSEL-SUCHE

Liebes N-ZONE-Team,
ich bin treuer Abonnent und finde eure Zeitschrift toll! Besonders der Extra-Kasten zur *Zelda*-Timeline im Test zu *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* in Ausgabe 12/2013 hat es mir angetan. Nun habe ich zwei Fragen, bei denen ihr mir hoffentlich weiterhelfen könnt.

N-ZONE: Vielen Dank für das Lob! Wir hoffen auch, dass wir dir bei deinen Fragen weiterhelfen können – schieß los!

1) Ich komme bei *The Legend of Zelda: The Minish Cap* nicht weiter! Ich befinde mich im Tempel des Windes, nach dem Kontrollpunkt. In dem dunklen Raum befindet sich ein Podest mit einer Truhe mit einem Schlüssel drin. Ich habe aber keine Ahnung, wie ich da hingelangen soll! Könnt ihr mir einen Tipp geben?

N-ZONE: Du musst an der Stelle durch das Loch im Boden springen, welches auf dem Bild auf dieser Seite zu sehen ist. Dann landest du beim Schlüssel.

2) Könnt ihr mir ein paar Kaufvorschläge für 3DS-Titel geben? Hab schon lange nicht mehr auf dem Handheld gezockt und habe jetzt wieder Lust auf Spiele-Futter.

N-ZONE: Dafür hättest du uns sagen sollen, welche Genres du so bevorzugst! Aber wir können dir natürlich ein paar der absoluten 3DS-Highlights der letzten Zeit aufzählen. *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, wenn du auf epische Abenteuer stehst; *Yoshi's New Island* für den kleinen Hüpf-Hunger zwischendurch; *Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant* beziehungsweise *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney*, wenn du auf anspruchsvolle Kopfnüsse stehst; *Pokémon X* und *Pokémon Y* – dafür solltest du jedoch Rollenspiel-Fan sein und jede Menge Zeit mitbringen; *Animal Crossing: New Leaf*, wenn du auf entspanntes Simulations-Gameplay und sympathische Comic-Figuren stehst.

Schöne Grüße aus Straubing,

Daniel

KART-GLITCHEREI

Hallo N-ZONE,
endlich komme ich mal dazu, euch eine Mail zu schicken. Bin auch treuer Abonnent der N-ZONE: Jedes Mal, wenn der Release-Termin des Heftes naht und ich an den Briefkasten gehe, hoffe ich, dass die neue Ausgabe drin liegt. Ihr seid die Besten!

N-ZONE: Vielen Dank – und ihr seid die besten Leser!

Kann man den Soundtrack zur 3DS-Simulation *Harvest Moon: The Tale of Two Towns* irgendwo kostenlos und legal herunterladen? Ich finde, die Musikstücke sind nämlich sehr gut gelungen!

N-ZONE: Wir wollen an dieser Stelle keine Werbung für Download-Portale machen. Allerdings kannst du dir den gesamten Soundtrack kostenlos auf Youtube anhören.

In eurem Sonderheft zum Jahres-Jubiläum des 3DS habt ihr von einer (im Mehrspielermodus) unfairen Abkürzung auf der Strecke Wuhu-Rundfahrt in *Mario Kart 7* geschrieben. Könnt ihr mir sagen, was damit gemeint ist?

N-ZONE: Auf der Wuhu-Rundfahrt gibt es zwar auch einige Abkürzungen, wir nehmen aber an, du meinst den Glitch-Shortcut auf der Strecke Wuhu-Bergland. Denn dies ist die bekannteste (nicht vorgesehene) Abkürzungsmöglichkeit. Auf dem Bild links zeigen wir dir, was du für den Trick zu tun hast.

Mit herzlichen Grüßen,

ein begeisterter N-ZONE-Leser

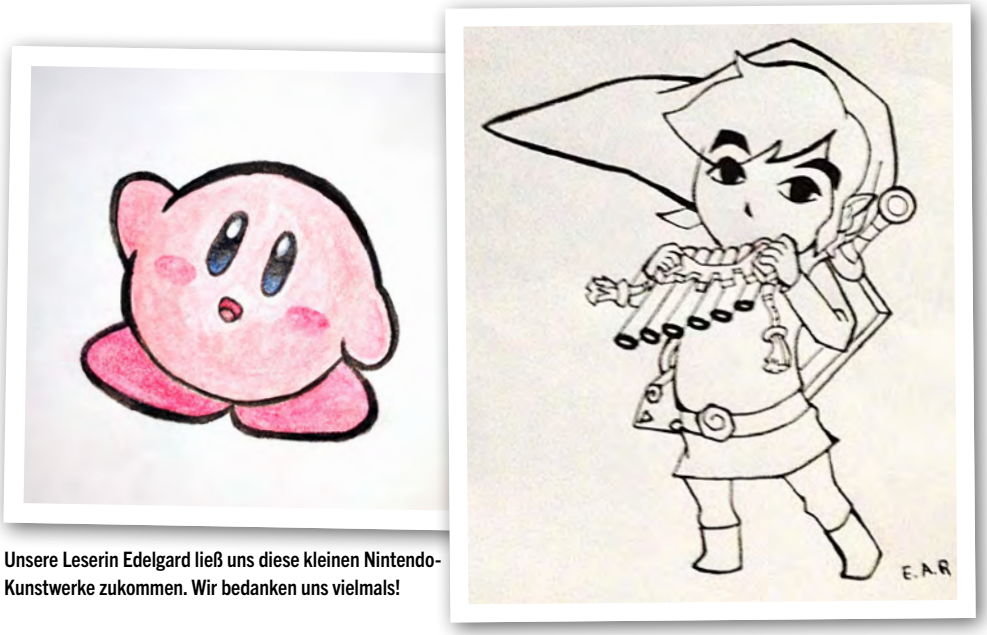
FOUR SWORDS

Sehr geehrtes N-ZONE-Team,
ich finde es großartig, dass es Warios Sinnlos-Wissen wieder ins Heft geschafft hat! Habe hier auch ein, zwei Beiträge:

1) *Super Mario 64* und *Super Mario Sunshine* sind die einzigen *Mario*-Hüpfer, in denen die Buu-Huus ohne Hilfsmittel besiegt werden können.

2) *New Super Mario Bros.* ist das einzige *Mario*-Spiel, in dem Bowser Jr. euch außerhalb eines Fahrzeugs direkt bekämpft.

Unser Leser Daniel steckt im Tempel des Windes bei *The Legend of Zelda: The Minish Cap* fest. Hier musst du runter, um zum Schlüssel zu gelangen!



Unsere Leserin Edelgard ließ uns diese kleinen Nintendo-Kunstwerke zukommen. Wir bedanken uns vielmals!

N-ZONE: Danke für deine Beiträge – wir sind mit Sinnlos-Fakten aber gut versorgt, sodass wir sie hier bei den Leserbriefen abdrucken :-)

Ein Freund und ich wollten *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures* für den Gamecube zusammen spielen. Allerdings funktionierte das nicht, der zweite Controller wurde nicht angezeigt. Was machen wir falsch?

N-ZONE: Das klappt leider nicht so einfach. Um den *Zelda*-Multiplayer-Ableger für den Gamecube gemeinsam spielen zu können, benötigen alle Teilnehmer abseits von Spieler 1 Game Boy-Advance-Systeme inklusive Verbindungskabel für den Gamecube. So du nicht über dieses Equipment verfügst, kannst du leider nur alleine ins Abenteuer ziehen.

Im Guinnessbuch der Rekorde habe ich eine Auflistung der weltweit am besten bewerteten Nintendo-Spiele gefunden, darunter zum Beispiel *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* und *Super Mario Galaxy 2*. Könnt ihr mir sagen, warum gerade diese Spiele so gut bewertet wurden?

N-ZONE: Es sind einfach unheimlich gute Spiele, die zum Zeitpunkt des Erscheines andere Titel der jeweiligen Genres bei weitem in den Schatten stellten.

Mit freundlichen Grüßen,
Michael Moor

ZEICHEN-TALENT

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich heiße Edelgard und bin „Neuleserin" eurer Zeitschrift. Da mein zweitliebstes Hobby (das erste ist natürlich Zocken) das Zeichnen ist und ich auch schon einige Male Nintendo-Figuren gemalt habe, wollte ich euch jetzt mal zwei meiner Kreationen zuschicken. Hoffe, die Bilder gefallen euch, und würde mich freuen, wenn ihr sie im Heft abdruckt.

N-ZONE: Na, das machen wir doch mit dem allergrößten Vergnügen! Toll gemalt!

Eure **Edelgard**

FUSION TERMINAL?

Liebe N-ZONE!
Ihr seid super und euer Heft ist immer informativ, weiter so! Ich habe eine Frage, bei der ihr mir hoffentlich weiterhelfen könnt: Ich habe von Gerüchten gehört, dass Nintendo an zwei neuen Konsolen namens Fusion Terminal (Konsole) und Fusion DS (Handheld) arbeiten soll. Fusion Terminal soll dabei an die Hardware-Power der Playstation 4 heranreichen und die gefloppte Wii U ersetzen. Ist da was dran?

N-ZONE: Wir haben von diesen Gerüchten ebenfalls gehört. Allerdings denken wir, dass da nicht allzu viel dahinter stecken dürfte. Ohne Frage arbeiten die Mannen bei Nintendo im Hinterstübchen bereits an Konzepten von möglichen Wii-U- und 3DS-Nachfolgern. Aber weder ist dazu bereits ein Arbeitstitel bekannt, noch kann auch nur im geringsten abgeschätzt werden, wie die Technik dieser Geräte aussehen wird oder über welche Features sie verfügen werden.

Mit freundlichen Grüßen,
Jonas aus Winsen

FEHLERTEUFEL

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich bin ein großer Fan eurer Zeitschrift und ein ebenso großer Fan eurer Rubrik Warios Sinnlos-Wissen. Allerdings hat sich da kürzlich ein kleiner Fehler eingeschlichen: In Fakt Nr. 597 schreibt ihr, dass *The Legend of Zelda: Majora's Mask* das einzige Spiel der Reihe ist, in dem man jemand anderen als Link steuert. Das stimmt jedoch nicht! In *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* übernimmt man im Dungeon auf der Goronen-Insel die Kontrolle über den Goronen Maigoron.

N-ZONE: Lukas, der dieses Detail verbockt hat, schämt sich in Grund und Boden und muss als Strafe die gesamte Redaktion mit Gratis-Krapfen versorgen. Das hat er jetzt davon! Vielen Dank für deinen Hinweis!

Viele Grüße, euer Leser
Matthis

FREIE MITARBEIT?

Sehr geehrte N-ZONE-Redaktion,
zuerst einmal möchte ich mich für eure tolle Arbeit bedanken. Ich möchte gerne wissen, wie man bei euch beziehungsweise generell in der Branche freier Mitarbeiter werden kann. Ich liebe das Schreiben und Nintendo-Spiele und zocke schon seit vielen Jahren.

N-ZONE: Als freier Mitarbeiter einzusteigen, ist eher schwierig – zumeist solltest du bei einem Verlag erst einmal ein Praktikum absolvieren, damit man abschätzen kann, wie gut du dich mit Spielen auskennst und wie sicher deine Schreibe ist. Bei Interesse kannst du dich ja mal per Mail an unsere Praktika-Abteilung (*praktikum@computec.de*) wenden. Zwar gibt es auch freie Schreiber, die für viele verschiedene Magazine gleichzeitig arbeiten, aber auch diese haben im Normalfall mit Praktika angefangen und sich nach und nach ein Netzwerk an Kontakten in der Branche aufgebaut.

Mit freundlichen Grüßen,
Markus Barth

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

N64 UND GAMECUBE AUF Wii U?

Hurra, endlich gibt es Game-Boy-Advance-Spiele für die Wii U im eShop! Aber wir sind gierig und wollen mehr: Wann bringt Nintendo endlich (mehr) N64- und Gamecube-Titel auf die Wii U?

Benjamin: Nun, Marco, ich möchte diese kontroverse Kolumne gerne mit etwas beginnen, das mir schon seit über zehn Jahren auf der Seele brennt – zwei Sätzen, die ich bisher zwangsweise und unter Strafandrohung strikt unter Verschluss gehalten habe und die jetzt einfach raus müssen. Also bitte: *Resident Evil 2* ist ganz, ganz toll! Und *Resident Evil 3* ist auch echt klasse! Was sagst du dazu?

Marco: Nachdem mir die deutschen Behörden ebenso wie dir jahrelang den Mund verboten haben, kann ich mich dieser Meinung endlich offiziell und öffentlich anschließen und es laut in die Welt posaunen. *Resident Evil 2* ist bis heute eines der größten Highlights der Serie und der dritte Teil hat, obwohl er öfters mal schlechtgeredet wird, einige echt coole Features eingeführt. Jetzt keimen natürlich Vermutungen und Gerüchte auf, wieso Capcom Deutschland gerade jetzt (erfolgreich) gefordert hat, den Titel von der Liste für indizierte Medien zu nehmen.

Benjamin: Ich könnte mir für diese Entscheidung schon ein paar gute Gründe vorstellen, aber mein Favorit klingt wie folgt: Nintendo hat sich mit Capcom darauf verständigt, dass man in Zukunft mehr N64- und endlich auch Gamecube-Titel auf die Virtual Console der Wii U packen will. Da wären absolute Kultspiele wie die N64-Fassung von *Resident Evil 2* oder die Gamecube-Version von *Resident Evil 3* natürlich die perfekte Wahl. Ich würde mich auch sehr über ein Wiedersehen mit dem GC-Gruselspiel *Eternal Darkness* freuen. Eigentlich seltsam, dass Nintendo ob der herrschenden Wii-U-Spieleflaute im Retailbereich nicht wesentlich mehr Dampf im eShop macht, oder? Wo bleibt die N64-/Gamecube-Spieleflut?

Marco: Die Möglichkeit besteht natürlich und ich würde sie auch sehr begrüßen, aber bis die richtig großen Gamecube-Brecher im Shop erscheinen, könnte es wohl noch etwas dauern. Groß ist hier nämlich wörtlich zu nehmen: Von Haus aus sind die Speicherplatten der Wii U ja nicht allzu umfangreich ausgefallen. Wenn da jetzt Spiele mit mehreren Gigabyte Größe kommen, wird es schnell eng auf der Wii U. Das muss jetzt für Nintendo kein Hindernis sein – Hauptsache, die Titel sind im Angebot! Und da würde ich mir langsam mal ein paar Exoten wünschen, zu denen *Eternal Darkness* oder halt *Resident Evil 2* in Deutschland schon gehören.

Benjamin: Der Speicherplatz war auch meine größte Sorge – so eine Wii U ist nun mal kein PC, der von Haus aus mindestens mit einer 500-Gigabyte-Festplatte daherkommt. N64-Spiele fassten bis zu 64 MB an Daten, eine Gamecube-Mini-DVD packte sogar bis zu 1,5 Gigabyte. Das ist schon eine Menge Holz – aber Microsoft und Sony bekommen mit ihren Onlinediensten ja auch ähnliche Umfänge gewuppt! Bleibt also nur noch die Frage nach den Lizenzrechten – da muss Nintendo einfach ran und mit den Spielen klotzen, nicht kleckern! Knapp 600 Gamecube-Titel gibt es, dazu noch ungefähr 400 N64-Games. Von den bereits genannten abgesehen: Welche Spiele dieser beiden Systeme würdest du dir für die Wii-U-VC wünschen?

Marco: An allererster Stelle fällt mir da zunächst ein gar nicht so unbekanntes Spiel ein: *Lylat Wars.* Da habe ich echt alles Menschenmögliche rausgeholt und bin wie ein Wahnsinniger auf Highscore-Jagd gegangen. Weitere Kandidaten wären *Ogre Battle 64* oder die beiden Titel, die wir dieses Mal im Retro-Bereich genauer vorstellen. Vom Cube müssen definitiv *Skies of Arcadia Legends*, *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* und das Remake von *Resident Evil 1* umgesetzt werden. Aber wie so oft bin ich auch da für extreme, hierzulande unbekannte Nischentitel immer zu haben. Was sind deine Pflicht-Favoriten?

Benjamin: Ich würde echt gerne wieder *Blast Corps* zocken! Ein gewisses Bond-Spiel wäre toll – und so viel *Turok* wie möglich!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten *The Legend of Zelda*-Manga-Taschenbücher oder das N-ZONE-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit *Zelda: Skyward Sword* gratis.

Jetzt 33% Rabatt

25 JAHRE computec LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das **Zelda**-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

862344

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 06/2014

ab 21.05.14 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

MARIO KART 8 (Test)

Sofern uns kein Sand ins Getriebe kommt, verraten wir euch schon in der nächsten N-ZONE, wie gut die finale Version von Marios Rennspaß geworden ist.

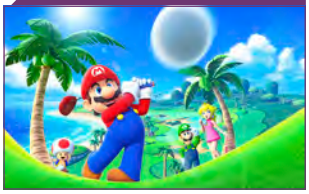
LEGO DER HOBBIT/MOVIE THE VIDEOGAME (Test)

Nanu, stand das hier nicht schon letzte Ausgabe? Richtig! Leider hat's mit den Tests zu den Lego-Spielen zeitlich nicht hingehauen. Nächstes Mal dafür garantiert!

KIRBY: TRIPLE DELUXE (Test)

Wer ist pink und ein Nimmersatt? Kirby natürlich! Und wir sind schon gespannt, wie gut er sich auf dem 3DS schlägt.

MARIO GOLF: WORLD TOUR (Test)



Wir begeben uns mit Mario, Luigi und Konsorten aufs Grün und schwingen den Schläger im Test.

play³ Ausgabe 05/14

In der aktuellen Ausgabe unseres Schwestermagazins *play³* erwartet euch unter anderem eine große Vorschau zu Biowares Rollenspiel-Schwergewicht *Dragon Age Inquisition* für PS4 und ein Mega-Test zum PS4-Knaller *Infamous: Second Son*. Außerdem könnt ihr auch alles zum frisch angekündigten *Batman: Arkham Knight* von Rocksteady lesen.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl, Hans Ippisch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Max Drews, Thorsten Küchler, Sascha Lohmüller, Michael Magrian, Olaf Szymanski

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt

Layout Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

COO Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller
Marketing Jeanette Haag
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

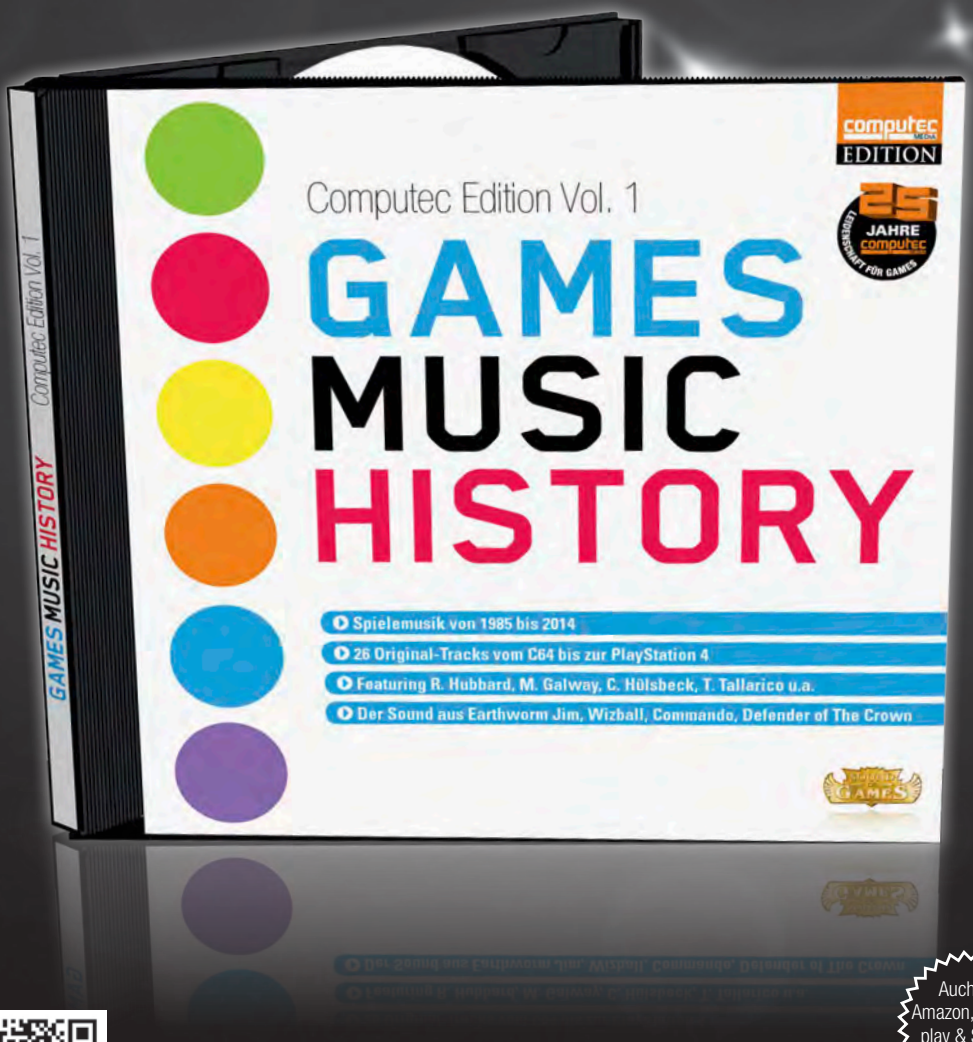
MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

Die besten Tracks der Games-Geschichte

computec MEDIA
EDITION



Unter anderem mit:

Rob Hubbard
Commando, The Last V8

Martin Galway
Wizball, Arkanoid, Green Beret u. a

Chris Hülsbeck
Giana Sisters, Turrican, Apydia u. a.

Tommy Tallarico
Earthworm Jim

Sound Of Games
Wings, Days of Dawn

Auch bei Amazon, Google play & Spotify erhältlich!

JETZT IM ITUNES-STORE DOWNLOADEN!

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

Hier finden Sie aktuelle Infos rund um das Thema 25 Jahre Computec Media:

www.videogameszone.de/computec25

MAGAZINE/E-PAPER | BOOKAZINES | WEBSEITEN | APPS | GAMES | GAMING-SERVER

ALLE PREMIUM- BOOKAZINES IM ÜBERBLICK

computec MEDIA

EDITION

25 JAHRE computec MEDIA – LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

Bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Jetzt auch für das iPad in der Computec-Kiosk-App

computec MEDIA KIOSK

JUBILÄUMSHEFT

25 JAHRE computec MEDIA LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

Meilensteine der **Spiele-Geschichte**

25 JAHRE

computec MEDIA

Wie alles begann **Die Computec-Story**

Die besten Games aus 25 Jahren

JETZT VORBESTELLEN FÜR BETA ZUGANG
DESTINY®
WERDE ZUR LEGENDE
09.09.14
BUNGIE ACTIVISION
destinythegame.com
PS4™

Leidenschaft für Games

Was vor 25 Jahren zur Gründung von Computec Media führte, ist auch im Jahr 2014 noch der entscheidende Erfolgsfaktor für das Unternehmen. Computec ist mit monatlich über 350 Tsd. verkauften Heften (im gedruckten oder digitalen Format), mehr als 8 Mio. Usern auf den Websites und über 500.000 Usern auf den 4NetPlayers-Games- und Teamspeak-Servern der führende deutschsprachige Anbieter von redaktionellen Inhalten und Services im Bereich Games, IT und Unterhaltungselektronik.

Neben der Spieleleidenschaft war der permanente Innovationsdrang entscheidend für den dauerhaften Erfolg. Seinerzeit revolutionäre Disketenmagazine wie *Magic Disk 64*, *Game On* oder *Golden Disk* machten den Anfang, die jeweils ersten gedruckten Spielemagazine mit Demo-Diskette, Demo-CD oder Demo-DVD folgten in den Jahren darauf. Auch das weltweit erste, nicht-offizielle PlayStation-Heft mit Demo-CD, die erste deutschsprachige Datenbank zur *World of Warcraft*, die erste Zeitschrift für Pokémon-Fans oder das erste Hardwaremagazin für Gamer stammten von Computec.

Zu den rund 200 Computec-Mitarbeitern, die heute in Fürth, Berlin oder Hamburg tätig sind, gehören auch die Kolleginnen und Kollegen, welche im Zuge der Übernahme von geschätzten Wettbewerbern wie beispielsweise Cypress (2007), golem (2011), LiveEmotion (2012) oder 4Players (2013) zur Computec-Familie stießen.

Last but not least: Ohne Sie, liebe Leserinnen und Leser, wäre das natürlich alles nicht möglich gewesen. Ohne Ihre Unterstützung, Ihre Kritik, Ihr Lob oder Ihre Leidenschaft in all den Jahren hätte sich Computec Media nie zu dem entwickelt, was es heute darstellt. Deshalb gebührt Ihnen der größte Dank. Genießen Sie die Zeitreise in dieser Beilage und freuen Sie sich mit uns auf die nächsten 25 Jahre!

Ihr
Hans Ippisch
Geschäftsführer

computec MEDIA Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Geschäftsführer	Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl, Hans Ippisch
Chefredakteurin (V.i.S.d.P.)	Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Tim-Philipp Hödl
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Frédérick Heinz
Layoutkoordination	Albert Kraus
Vertrieb, Abonnement	Werner Spachmüller
Marketing	Jeanette Haag
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar
Anzeigen	CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter	Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Druck: Pario Print, Al. Pokoju 3, 31-548 Kraków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inklusive der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift s. o.

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

Die Computec-Story

Ein Vierteljahrhundert im Zeitraffer

Es gehört zu den Gründungsmythen vieler erfolgreicher Unternehmen, dass sie einst in Garagen, auf dem Dachboden oder im Kinderzimmer entstanden sind. Die Ursprünge von Computec Media reichen zurück bis zu einem Hobbykeller im Jahr 1989, wo das Team um Computec-Gründer Christian Geltenpoth einen genialen Einfall hat: Man nehme eine 5,25"-Diskette, packe darauf Spiele und Demos und vertreibe sie über den Zeitschriftenhandel. Für alle nach dem Jahr 2000 Geborenen unter uns: Disketten – das sind diese wabbeligen, anfälligen, meist schwarzen Scheiben, auf die sich sagenhafte 170 Kilobyte speichern ließen.

Geltenpoth und seine Mitstreiter hatten erkannt, dass die Generation C64 förmlich nach Spielen und anderer nützlicher Software lechzt. *Magic Disk 64*, *Golden Disk 64* und *Game On* avancieren daher schnell zu Bestsellern in den Zeitschriftenläden. 1992 folgt der Durchbruch mit *Amiga Games* und dem heutigen Computec-Flaggschiff *PC Games*. Beide Hefte sind zunächst mit 3,5"-Disketten ausgestattet, später setzt *PC Games* mit Heft-CD-ROMs und -DVDs neue Standards.

1998 wird aus dem Computec Verlag die Computec Media AG: Nach dem Börsengang am Neuen Markt entstehen Niederlassungen in den USA, in Großbritannien und in Frankreich. Doch die internationale Expansion erweist sich als anspruchsvoller als erhofft: Der Verlag gerät in schwierige Gewässer, schrumpft sich gesund und konzentriert sich fortan wieder auf den deutschsprachigen Raum. 2005 steigt die Schweizer Marquard Media AG bei Computec ein, dessen Verleger Jürg Marquard einst Zeitschriften wie *Cosmopolitan* nach Europa geholt hatte. Ab diesem Zeitpunkt geht es Schlag auf Schlag: 2006 entsteht aus dem Online-Rollenspiel-Portal buffed die gleichnamige Zeitschrift, 2007 erfolgt die Übernahme der Würzburger

Der legendäre Hobbykeller: An dieser Wirkungsstätte entstanden die ersten Hefte.

PC Games-Gründungs-Chefredakteur Christian Müller (heute *SFT*) arbeitet an der Erstausgabe.

Das heutige Computec-Stammhaus in der Dr.-Mack-Straße im fränkischen Fürth: Auf zwei Etagen arbeiten über 150 Redakteure, Techniker und Gestalter an Heften, Websites und Apps.

Cypress GmbH. Fortan zählen Magazine wie *Games Aktuell* oder die Playstation-Bibel *play*^{3} zum Computec-Sortiment. Das renommierte IT-News-Portal golem.de und die 4players GmbH gehören seit 2011 und 2012 zum Unternehmen.

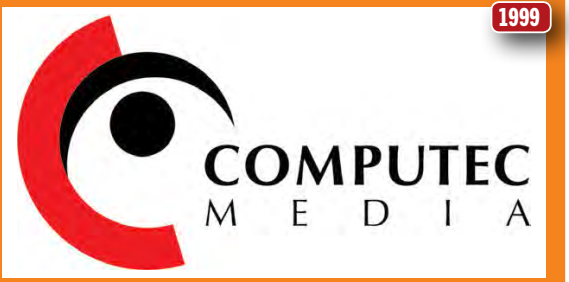
„Leidenschaft für Games" – so lautet das Motto des Computec-Jubiläumsjahres. Für diese Leidenschaft sorgen heute knapp 200 Mitarbeiter an den Standorten Fürth, Hamburg, München und Berlin. Nicht wenige im Team sind seit 10, 15, 20 Jahren oder gar (fast) von Anfang an dabei. Geblieben ist der Geist der „Hobbykeller-Ära", der von den ersten Diskettenmagazinen über Portale wie buffed.de bis hin zu Tablet-Apps reicht. Auch in Zukunft entstehen bei Computec kreative Produkte, die ganz auf die Ansprüche der Leser, Abonnenten und User zugeschnitten sind.

DAS COMPUTEC-LOGO

In 25 Jahren hat sich das Firmen-Logo mehrfach verändert. Der ursprüngliche Dreiklang aus Schwarz, Rot und Weiß wurde bei der ersten Überarbeitung aufgegriffen. 2001 avancierte Orange zur neuen „Hausfarbe": Die an *Tetris*-Blöcke erinnernde Buchstaben-Anordnung war zwar originell, aber schwer lesbar. Seit 2010 ist das aktuelle Computec-Logo im Einsatz.

1989

1999

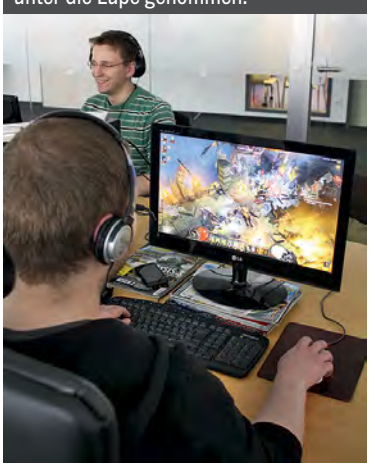


2001

2010

Im Redaktions-Archiv lagern Testmuster und seltene Spiele-Schätze aus mehr als zwei Jahrzehnten.

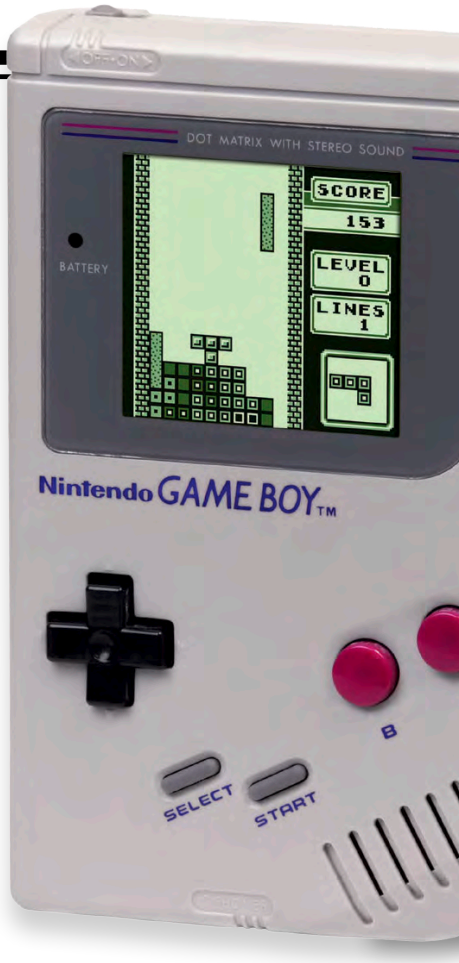
Für exklusive Titelgeschichten sind unsere Redakteure auf dem ganzen Globus unterwegs – hier mit Designer-Legende Warren Spector.



Computec heute: In der Redaktion werden neue PC- und Konsolen-Spiele unter die Lupe genommen.

1989–1992
Taschenspieler

Sega und Nintendo kämpfen um die Vorherrschaft in Deutschlands Wohnzimmern – und Hosentaschen.



SUPER NINTENDO | *Super Mario World, F-Zero, The Legend of Zelda: A Link to the Past, Donkey Kong Country*: Mit diesen und vielen weiteren brillanten Eigenentwicklungen prägt Nintendo eine ganze Ära, wie schon mit der erfolgreichen Vorgänger-Konsole NES.

SEGA MEGA DRIVE | Die jahrelange Spielautomaten-Erfahrung fließt in die Entwicklung der 16-Bit-Konsole Mega Drive, die der Nintendo-Konkurrenz vor allem in den USA und in Europa ordentlich Paroli bietet. Dafür sorgen Hits wie das Jump & Run *Sonic the Hedgehog, Castle of Illusion, Test Drive* oder *Earthworm Jim*. Der Game Gear erschien 1991 in Deutschland: Im Gegensatz zum Game Boy verfügte der Handheld über ein hintergrundbeleuchtetes Farbdisplay, war aber auch doppelt so teuer – und floppte schlussendlich.

COMPUTEC-HISTORY

GENIALE IDEE: HEFT + DISKETTE

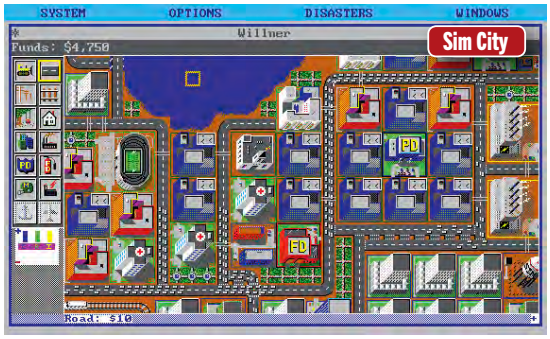
Trotz der aufkeimenden Konkurrenz durch Amiga, ST und PC sind der Commodore 64 und der C128 noch immer weit verbreitet. Was liegt da näher, als ausgewählte Computerspiele auf eine Diskette zu packen und über den Zeitschriftenhandel zu vertreiben? Golden Disk 64, Magic Disk 64 & Co. sind die ersten Produkte des Computec-Verlags.

DER GAME BOY

Sonderlich hübsch ist er ja nicht, der klobige graue Kasten. Und auch das Monochrom-Display mit seinen gerade mal 160x144 Pixeln reißt keine Bäume aus. Und trotzdem ist er ab 1989 das begehrteste Gerät auf hiesigen Schulhöfen: der Game Boy. Nintendos Hosentaschen-Konsole gilt vom Start weg als VW Käfer unter den Handhelds: Der Game Boy ist robust, die Batterien halten viele Stunden durch und mit einem Preis von umgerechnet unter 90 Euro ist die Anschaffung ausgesprochen taschengeldfreundlich. In den darauffolgenden Jahren werden Technik und Design des Game Boy regelmäßig überarbeitet.

Blockbuster Tetris

Wenn Quadrate und Balken immer schneller herabpurzeln, bricht Hektik aus: Das Geschicklichkeitsspiel gehörte zur Serienausstattung des Game Boy.



DURCHBRUCH FÜR PC-SPIELE

Immer leistungsfähigere Prozessoren, Grafik- und Soundkarten verwandeln gewöhnliche Bürorechner in aufrüstbare Spiele-Maschinen – und verdrängen so immer mehr die bis dahin führenden Heimcomputer von Atari und Commodore. Spieldesigner wie Sid Meier, Peter Molyneux, Richard Garriott oder Will Wright machen sich mit Kultspielen wie *Civilization, Populous, Ultima* oder *Sim City* einen Namen. Weiterer Pluspunkt: Das sperrige Betriebssystem MS-DOS mitsamt seinen kryptischen Tastaturkommandos wird zunehmend durch das deutlich benutzerfreundlichere Windows abgelöst.

PLAYTIME + MEGA FUN
Egal ob Mega Drive, Amiga, PC oder Game Boy: In *Playtime* und *Mega Fun* kommen alle Spielefans auf ihre Kosten. Previews und Tests informieren über alle aktuellen Neuheiten auf dem Markt.

PC GAMES + AMIGA GAMES
Beide Magazine gehen 1992 an den Start und sind mit einer 3,5"-Diskette ausgestattet. Darauf enthalten: vollwertige Spiele und Demos zum Ausprobieren.

1993–1995
Sony greift ein

Schöne Bescherung: Pünktlich zum Weihnachtsfest 1994 geht Sonys Playstation in Japan an den Start.

REBEL ASSAULT | Mit *Star Wars: Rebel Assault* schreibt Lucas Arts Spielegeschichte: Es ist das erste Spiel, das ausschließlich auf CD-ROM erscheint. Die Neuerung von *Rebel Assault* besteht darin, dass die Kulissen vorberechnet sind und direkt von der CD-ROM geladen werden. Die perfekte Illusion – aber letztendlich saust man mit seinem X-Wing oder Millennium Falcon wie auf Schienen durch eine weit, weit entfernte Galaxie. Die Ballersequenzen sind kaum anspruchsvoller als beim *Moorhuhn*-Schießen. Dank üppigem Speicherplatz verwöhnt *Rebel Assault* mit Filmausschnitten und Originalsoundtrack.

SONY PLAYSTATION | CD-ROM-Laufwerk statt Modulsteckplatz, ein schneller Prozessor, 24-Kanal-Sound und Unterstützung durch namhafte japanische Studios wie Namco (*Tekken*, *Ridge Racer*), Square (*Final Fantasy*, *Tomb Raider*), Capcom (*Resident Evil*) und Konami (*Metal Gear Solid*, *Silent Hill*): Sony macht bei seinem Konsolen-Debüt von Anfang an vieles richtig und setzt Nintendo und Sega mächtig unter Druck. Dazu tragen auch die Spiele der hauseigenen Studios bei, die Sony nach und nach aufbaut. Beispiele sind das rasante *Wipeout* (Screenshot unten) oder die Rennsimulationen *Gran Turismo* und *Formel 1*. Seit 1994 ist die Marke Playstation auf der ganzen Welt fast schon ein Synonym für Spielkonsolen.

COMPUTEC-HISTORY

OFFIZIELLES SEGA-MAGAZIN

Das blaue SEGA-Logo macht auf den ersten Blick deutlich: Dies ist ein offizielles Magazin. Durch den direkten Draht zum Konsolen-Hersteller wartete das Heft regelmäßig mit exklusiven Enthüllungen, Studiobesuchen und Screenshots auf. Für Besitzer eines Mega Drive, Saturn oder Dreamcast avancierte das *Sega-Magazin* daher schnell zum Pflichtblatt. Die Erstausgabe erscheint 1993. Erst im Jahr 2000 – also sieben Jahre später – endet die Ära des *Sega-Magazins* parallel mit dem Rückzug von Sega aus dem Konsolengeschäft. Der japanische Konzern konzentriert sich fortan auf Spielautomaten und produziert Videospiele für die Konkurrenz-Systeme von Sony und Nintendo.

Die erste Playstation

Das typische Design des Controllers hat alle Playstation-Generationen überdauert – inklusive der charakteristischen Buttons (Dreieck, Quadrat, Kreis, Kreuz).

SEGA SATURN |

Die drohende Konkurrenz durch Sonys Playstation lässt Sega überstürzt handeln: Der Mega-Drive-Nachfolger kommt schneller auf den Markt als ursprünglich geplant. Das Ergebnis ist eine hochpreisige Konsole, die zwar dank CD-ROM-Laufwerk und schneller Prozessoren gut ausgestattet ist, aber letztlich am dünnen Spiele-Angebot scheitert.

1995: Die erste E3

Bis heute gilt die Electronic Entertainment Expo als wichtigste Spielemesse der Welt. Bis auf wenige Ausnahmen fand sie immer in Los Angeles statt.

ES HAT DOOM GEMACHT |

Wörtlich übersetzt bedeutet „Doom“ so viel wie „Untergang“ – und wenn es nach besorgten Erziehungsberechtigten geht, dann ist der Skandal-Ego-Shooter von id Software tatsächlich so etwas wie der Untergang des Abendlandes. In der Tat verändert John Carmacks 3D-Grafik ab 1993 die Welt der Computerspiele; kaum ein Firmennetzwerk, in dem nach Feierabend nicht *Doom* im Mehrspielermodus läuft. Erst 2011 wird das Action-Spiel aus dem Index der Bundesprüfstelle gestrichen, ist also seitdem ganz offiziell nicht mehr „jugendgefährdend.“

PC GAMES ERSTMALS MIT CD-ROM

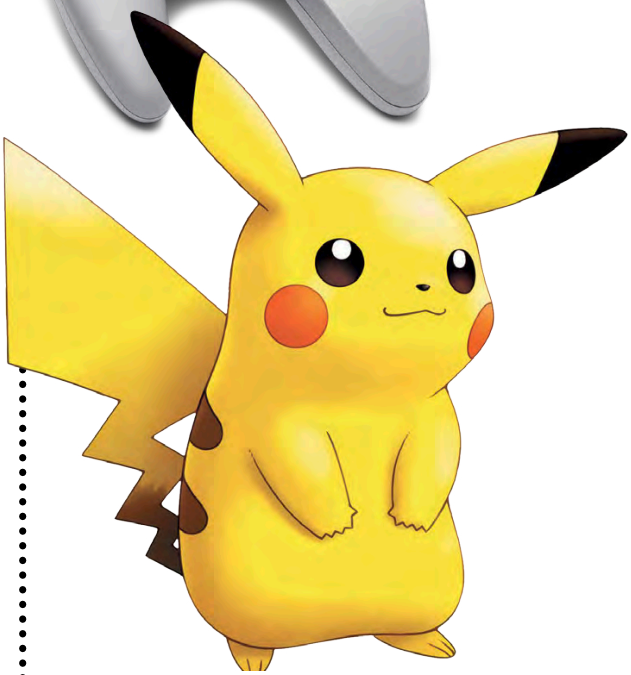
Es war eine kleine Revolution: Als erstem Spielemagazin lag *PC Games* serienmäßig eine Heft-CD bei. Der Datenträger bot genügend Platz für Dutzende spielbarer Demos, die ein eigenes Team innerhalb der Redaktion sorgfältig auswählte und häufig exklusiv für die *PC Games*-Leser sicherte. Die Ausgabe 1/95 enthielt beispielsweise

einen kompletten Level aus Chris Roberts' Weltraumsaga *Wing Commander 3* und eine Sequenz aus dem Sierra-Adventure *King's Quest 7*. Später fanden zusätzlich eigenproduzierte Videos von Studiobesuchen ihren Weg auf die Scheibe. Mit zunehmender Verbreitung von CD-ROM-Laufwerken entschieden sich immer mehr Leser für diese Heft-Variante.

1996-1998
Nintendo in 3D

Die 2D-Ära ist endgültig vorbei: Immer mehr 3D-Spiele drängen auf den Markt.

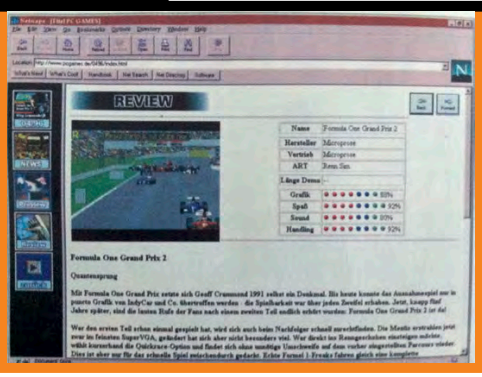
TOMB RAIDER | Kinofilme, Werbespots, Auftritte in Musik-Clips und natürlich jede Menge erfolgreicher Spiele: Lara Croft ist heute Teil der Popkultur und eine der bekanntesten Spielefiguren überhaupt. Details und Proportionen ändern sich im Lauf der Jahrzehnte, aber noch immer turnt, klettert, ballert und knobelt sich sexy Lara durch antike Stätten und exotische Plätze.



POKÉMON | Dieser possierliche gelbe Kerl hört auf den Namen Pikachu. Er und die vielen anderen Pokémon werden gefangen, gesammelt, trainiert und in Wettkämpfen eingesetzt. Für Nintendo ist *Pokémon* seit 1996 eine der erfolgreichsten Marken: Neben den Spielen entstand auch ein riesiges Fanartikel-Sortiment.

COMPUTEC-HISTORY

PCGAMES.DE GEHT ONLINE
Zu einer Zeit, als sich die meisten Internetnutzer noch in Compuserve- und AOL-Foren tummeln, geht pcgames.de im Jahr 1996 an den Start. Heute ist die Website eine der meistgenutzten Spiele-Seiten der Republik.



PC ACTION
Zunächst als Tipps-lastige PC-Games-Schwesterzeitschrift ausgelegt, macht sich PC ACTION später mit frechen Texten einen Namen. Im Dezember 2012 erscheint die letzte Ausgabe.

Schicht im Schacht

Die Module spiel'n verrückt: Im Gegensatz zu den schillernden CD-ROMs von Playstation & Co. bleibt Nintendo beim N64 den bewährten, aber veralteten und platztechnisch beschränkten Spielmodulen treu.

NINTENDO 64 | Aufbruch in die dritte Dimension: Dank der 3D-Technik des N64 ergeben sich für Klassiker wie *Super Mario*, *Zelda*, *Super Smash Bros.* und *Mario Party* ganz neue und kreative Gameplay-Ansätze. Die N64-Spiele profitieren dabei von der gelungenen Steuerung durch den innovativen Controller inklusive präzisem Analog-Stick.

DIABLO | Rollenspiele sind bis 1996 häufig schwerfällig, textlastig und sperrig – bis Blizzard mit *Diablo* das Untergenre „Action-Rollenspiel" begründet: In zufallsgenerierten Höhlen klickt man sich als Krieger oder Zauberer durch Horden von Skelett-Kriegern, löst mächtige Zaubersprüche aus und macht reiche Beute – unglaublich motivierend!

ANNO 1602 | Einem österreichischen Trio gelingt 1998 mit dem Aufbauspiel *Anno 1602* ein bis heute andauerndes Phänomen: In idyllischen, mittelalterlichen Inselwelten wird gebaut, gehandelt und gekämpft. Aus anfangs bescheidenen Siedlungen entstehen gewaltige Metropolen.

DIE ERSTE N-ZONE

„Das Magazin für alle Nintendo-Systeme" lautete 1997 der Slogan auf dem Cover der allerersten N-ZONE. Daran hat sich bis heute nichts geändert: Das Magazin ist das Einzige seiner Art.

DER BÖRSENGANG

Um international expandieren zu können, werden 1998 erstmals die Aktien der Computec Media AG an der Frankfurter Börse gehandelt. Anfang 2014 wird die AG in eine GmbH umgewandelt. Computec ist heute eine 100%ige Tochter der Marquard Media AG.

1999–2001
Zeitenwende

Neues Jahrtausend, neue Playstation: Mit der heiß ersehnten PS2 zementiert Sony seine Vormachtstellung.

COUNTER-STRIKE

Das unverwüstliche Spielprinzip von Räuber & Gendarm steht Pate für diesen Online-Shooter: Auf verschiedenen Karten kämpfen zwei Gruppen gegeneinander; Taktik und Teamplay sind dabei entscheidend. *Counter-Strike* hat dem E-Sport (also professionell organisierten Computerspiel-Turnieren und -Ligen) zum Durchbruch verholfen.

DREAMCAST

Aus der Traum vom eigenständigen Konsolenhersteller: Weder *Sega Rally 2* noch *Crazy Taxi* noch das Beat 'em Up *Soul Calibur* (im Bild) können die Verkaufszahlen des Dreamcast nachhaltig beflügeln – Sega muss sich der Playstation 2 geschlagen geben.

GRAND THEFT AUTO

Der Name ist Programm: In *Grand Theft Auto* werden … nun ja … Autos geklaut – unter anderem. Ab *GTA 3* (das 2001 erscheint) setzt Rockstar auf riesige, extrem detaillierte 3D-Nachbauten von Metropolen wie New York oder Los Angeles: Das Genre der Open-World-Action-Adventures ist geboren.

COMPUTEC-HISTORY

KIDS ZONE

Kinder lieben *Pokémon* – und *Kids Zone*: Das Magazin war ab 2000 über viele Jahre erfolgreich. Neben Hintergrundberichten zu *Pokémon* und anderen Anime-Serien war das Heft regelmäßig mit Aufklebern, Postern, Sammelkarten und anderen Extras ausgestattet.

PC GAMES HARDWARE

Weil sich die Hardware-Rubrik der *PC Games* immer größerer Beliebtheit erfreut, wird 2000 schließlich eine Schwesterzeitschrift ausgekoppelt. Zigtausende Leser vertrauen seitdem den Benchmarks und Empfehlungen des *PC Games Hardware*-Redaktion.

DIE SIMS

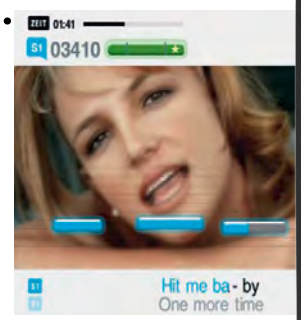
Dass Will Wright ein Händchen für ungewöhnliche Spielideen hat, weiß man spätestens seit *Sim City*. Sein Meisterstück liefert er 2000 mit den *Sims* ab. Der Spieler erschafft einen Sim nach seinen Vorstellungen, richtet ihm eine Wohnung ein, lässt ihn Karriere machen, verlieben, heiraten, Kinder kriegen. Entscheidend sind die Bedürfnisse der Bewohner: Sims müssen regelmäßig essen, schlafen und das Badezimmer aufsuchen – und natürlich dürfen Spaß und Kreativität nicht zu kurz kommen, egal ob beim Malen, Musizieren, Kochen oder Fitness-Training. Klingt alles fürchterlich banal, ist aber extrem faszinierend: Kein Wunder, dass aus dieser Alltagssimulation eine der erfolgreichsten Spieleserien überhaupt wurde, inklusive ungezählter Erweiterungspakete mit zusätzlichen Möbeln, Accessoires und Karrierewegen. *Die Sims 4* erscheint im Laufe des Jahres 2014.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Bei den Sims geht es zu wie in einer zünftigen Vorabend-Seifenoper: Liebe und Freundschaft, aber auch Intrigen und Affären sorgen für Aufregung.

PLAYSTATION 2

Natürlich kann man mit der PS2 auch DVD-Filme abspielen – doch in erster Linie ist die neue Sony-Konsole eine waschechte Spielemaschine. Und was für eine: *Gran Turismo*, *Final Fantasy*, *Tomb Raider*, *GTA San Andreas*, *God of War 1* und *2*, *FIFA* – die Liste der Playstation-2-Blockbuster ist schier endlos. Lange vor Nintendos Wii bringt Sony mit EyeToy ein System auf den Markt, mit dem sich Spiele via Bewegungssteuerung bedienen lassen. Für den absoluten Durchbruch sorgen nicht zuletzt die Karaoke-Spiele der *Singstar*-Serie.



PC GAMES MIT DVD

Mehr Speicherplatz, mehr Demos, mehr Videos: Mit der Ausgabe 11/2000 gibt's *PC Games* zusätzlich zur CD-Version auch mit einer Heft-DVD. Ab 2003 ist *PC Games* außerdem mit einer Vollversion ausgestattet.

VIDEOGAMESZONE.DE

Das Konsolen-Pendant zu pcgames.de heißt videogameszone.de: Auf der Website gibt's News, Tests, Previews und Tipps zu allen relevanten Neuheiten für Sony-, Sega- und Nintendo-Konsolen. Heute ist videogameszone.de außerdem die redaktionelle Heimat der Redaktionen von *play³*, *N-ZONE* und weiteren Konsolen-Zeitschriften aus dem Hause Computec.

2002–2004
Der X-Faktor

Sega ist raus, dafür steigt Microsoft in den Ring: Die Xbox feiert Premiere!

XBOX | Word, Excel, Windows – eigentlich ist Microsoft bei seriöser Bürosoftware zu Hause. Ernst gemeint ist in jedem Fall der Einstieg ins Konsolen-Segment, der auf erprobter PC-Technik (Pentium-Prozessor, Nvidia-Grafik) basiert. Zu den bekanntesten Xbox-Spielen gehören der Bungie-Shooter *Halo*, Peter Molyneux' *Fable*-Rollenspiele und das Rennspiel *Project Gotham Racing*. Bemerkenswert ist auch der kostenpflichtige Online-Service Xbox Live, der Multiplayer-Matches und den Download von Spielen und Demos ermöglicht.

NINTENDO DS | Im Gegensatz zum Gamecube hat Nintendo mit dem DS deutlich mehr Fortune – und liefert den legitimen Game-Boy-Nachfolger ab. Der Zusatz DS steht für „Double Screen" – der untere Bildschirm ist berührungsempfindlich und wird mit einem besonderen Stift (dem Stylus) bedient. Mit Spielen wie der Hundesimulation *Nintendogs* oder dem IQ-Test *Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging* erschließt Nintendo neue Zielgruppen.

COMPUTEC-HISTORY

WIDESCREEN

Pierce Brosnan alias James Bond 007 ziert die Titelseite der Ausgabe 12/02 von *Widescreen*, dem neuen Computec-Filmmagazin. Besprechungen aktueller Kinofilme, Star-Interviews und exklusive Set-Besuche bilden den Kern von *Widescreen*. Darüber hinaus wird auch dem boomenden DVD-Markt Rechnung getragen: Immer mehr Filme werden mit üppiger Zusatzausstattung, etwa Making-of-Berichten, ausgeliefert. In den Folgejahren nehmen Tests von Blu-ray-Filmen, Heimkino-Technik und TV-Serien-Boxen größeren Raum ein. Die heutigen Heft-DVDs der monatlich erscheinenden *Widescreen* enthalten ausgewählte Spielfilme, Trailer sowie Serien-Episoden.

WORLD OF WARCRAFT

Everquest, *Ultima Online*, *Meridian 59*: Natürlich gab es auch schon vor Blizzards *World of Warcraft* etliche Online-Rollenspiele. Aber erst dieses Spiel bringt den Durchbruch für jene gigantischen Fantasy-Welten, in denen sich Millionen von Paladinen und Hexenmeistern um fette Beute prügeln. Das Geheimnis: einfache Zugänglichkeit, komfortable Bedienung, Blizzard-typische Grafikqualität und regelmäßiger Nachschub in Form von Updates und Erweiterungen. WoW ist eines der wenigen MMORPGs, für das monatliche Abo-Gebühren fällig werden.

HALF-LIFE 2

Neben *Doom* das wichtigste Action-Spiel der Neuzeit: *Half-Life 2* erscheint im November 2004 und setzt Maßstäbe bei Grafik, Spielphysik und Missionsdesign. Wermutstropfen: Jeder Spieler muss sich bei Valves Online-Service Steam registrieren – ein Novum, das zunächst für Proteststürme sorgt.

CALL OF DUTY

Der Activision-Shooter aus dem Jahre 2003 war die Initialzündung für eine der wertvollsten Spielemarken mit alljährlichen Milliarden-Umsätzen. Typisch für *Call of Duty*-Spiele: die spektakuläre, filmähnliche Inszenierung und üppige Mehrspielermodi.

SFT – SPIELE FILME TECHNIK

Die ganze Welt der Unterhaltungselektronik in einem Magazin – das ist der Anspruch von *SFT*. Die erste Ausgabe geht im Oktober 2004 an den Start. Die Abkürzung *SFT* steht für Spiele, Filme, Technik und dieser Name ist Programm. Denn das Themenspektrum reicht von den neuesten PC- und Konsolenspielen über Technik-Neuheiten bis hin zu Handy-, TV- und Kamera-Marktübersichten. Begleitet wird der Zeitschriften-Launch von einer groß angelegten Werbekampagne. Im Einführungspreis von 1,99 Euro ist außerdem eine Heft-DVD mit komplettem Spielfilm (Tarantinos *Jackie Brown*) und einer Spiele-Vollversion enthalten.

DER MUT DES EINZELNEN
DIE STÄRKE DER GEMEINSCHAFT
SCHLESSE

© 2014 ZeniMax Media Inc. The Elder Scrolls® Online developed by ZeniMax Online Studios LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, The Elder Scrolls, ESO, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the US and/or other countries. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries."PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks or trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

2005–2007
Dreikampf

Die 7. Konsolengeneration ist da – und nie waren die Konzepte der Hersteller unterschiedlicher.

PLAYSTATION 3 | Mit fast eineinhalb Jahren Abstand zur Xbox 360 geht die PS3 im März 2007 in Deutschland an den Start. Die edle Klavierlack-Anmutung und das schnittige Design machen das Gerät zum Hingucker, allein das verbaute Blu-ray-Laufwerk ist für viele ein Kaufargument. Doch mit 600 Euro ist die Sony-Konsole gleichzeitig überraschend teuer, der neue Cell-Prozessor stellt Spieleprogrammierer zunächst vor Herausforderungen. Alle großen Publisher entwickeln Top-Hits in Serie, Doch die bemerkenswertesten Titel kommen von Sony selbst, darunter Naughty Dogs Action-Adventure *Uncharted* (im Bild).

APPLES IPHONE | Bei einer Pressekonferenz am 9. Januar 2007 wird der Welt nicht einfach nur ein neues Handy präsentiert: Steve Jobs enthüllt das allererste iPhone, dessen berührungsempfindlicher Bildschirm mit Fingergesten statt mit Tasten bedient wird – eine Revolution. Schnell entpuppen sich originelle Spiele wie *Doodle Jump* als meistgenutzte Apps.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 | Erst mit dem Nachfolger *Black Ops 2* und Rockstars *Grand Theft Auto 5* wurde jener Rekord übertroffen, den der bildgewaltige Activision-Shooter im November 2011 aufstellte: der bis dahin erfolgreichste Start eines Videospiels.

COMPUTEC-HISTORY

GAMES AKTUELL
Ein richtig gutes Multiformat-Magazin rund um Playstation, Xbox, PC, Nintendo & Co. fehlte noch im Computec-Sortiment – das änderte sich 2007 mit der Übernahme von *Games Aktuell*, das bis dahin beim Würzburger Cypress-Verlag erschienen war.

PLAY³
Der Name verrät es schon: *play³* ist parallel zum Playstation-3-Start entwickelt worden, hervorgegangen aus dem Vorgänger-Magazin *Play the Playstation*. Durch die Übernahme der Cypress GmbH ist *play³* ab 2007 eine Computec-Marke.

XBOX 360

Microsoft hat aus den Erfahrungen mit der ersten Xbox gelernt. Zu Weihnachten 2005 werden Spieler und Entwickler gleichermaßen beschert: Die leistungsfähige Xbox 360 verfügt über eine einfache Steuerung via „Dashboard“, ein ergonomisches Gamepad und mit Xbox Live über ein durchdachtes, umfangreiches Online-Angebot. Neben Multiplattform-Spielen wie *FIFA*, *Call of Duty* und *Grand Theft Auto* punktet Microsoft mit Eigenentwicklungen wie *Halo 3* und *Forza Motorsport 2*, *3* und *4*.

Playstation Portable

Sonys Hightech-Handheld PSP erscheint 2005 und ist bis zum Rand vollgepackt mit brillanter Technik, tritt aber mit teuren „Mini-Discs“ gegen günstige Smartphone-Apps an.

NINTENDO WII

Keine HD-Auflösung? Eine Art Fernbedienung als Steuerung? Nach dem Gamecube-Flop glaubt so gut wie niemand mehr an Nintendos Wii-Konzept. Doch die Experten irren: Ab 2007 schwingen Millionen Fans aller Altersklassen (vom Kleinkind bis zum Greis) das Nunchuk beim virtuellen Golfen, Bowlen und Tennisspielen. Auch Tanz- und Fitness-Spiele erweisen sich als Überraschungs-Hit: Die Wii-Fit-„Waage“ trainiert Gleichgewicht und Koordination und wird so wahlweise zum Skateboard oder zum Yoga-Partner.

ELDER SCROLLS: OBLIVION

2014 jährt sich der 20. Geburtstag von Bethesdas *Elder Scrolls*-Rollenspielen: Spätestens mit *Oblivion* und dem Nachfolger *Skyrim* wird die Serie zum Inbegriff riesiger Fantasy-Welten mit Tiefgang. Am 4. April erscheint der *WoW*-Konkurrent *The Elder Scrolls Online*.

BUFFED

„Buffed“ bedeutet im MMORPG-Jargon so viel wie „verstärkt“. Und das ist gleichzeitig das Motto für ein komplett neues Spielemagazin: Aus einer *WoW*-Datenbank wird ein Online-Rollenspiel-Portal und schließlich ein gedrucktes Heft.

READMORE

In Disziplinen wie *Counter-Strike*, *Starcraft*, *FIFA* und *Warcraft 3* messen sich die besten Spieler der Welt und spielen bei Turnieren um wertvolle Geld- und Sachpreise. Readmore berichtet über diese boomende Szene und stellt Teams und E-Sportler vor; das Portal gehört ab 2007 zu Computec.

2008–2010
Vogel-Seuche

Kreative Spiele-Apps für Tablets und Smartphones verändern die Art, wie und wo und was wir spielen.

HEAVY RAIN | Wenige Begriffe sind für Gamer abschreckender als „interaktiver Film“. Doch das PS3-exklusive *Heavy Rain* ist anders: ein packender Thriller zum Mitspielen, der sich um den ominösen Origami-Killer dreht. Bemerkenswert ist die verblüffend echt wirkende Gestik und Mimik der Figuren. Spannend, ungewöhnlich, innovativ!

ANGRY BIRDS | Grüne Schweine abballern, indem man Comic-Vögel auf wacklige Konstruktionen schnalzt – die spinnen, die Finnen: Das skandinavische Studio Rovio löst im Dezember 2009 mit seinem pfiffigen iPhone-Spiel einen regelrechten *Angry Birds*-Boom aus. Das Original samt Nachfolgern und Ablegern (darunter *Angry Birds Star Wars*) gibt es für so ziemlich alle Smartphones, Konsolen und Tablets. Die Download- und Verkaufszahlen gehen in die Milliarden.

COMPUTEC-HISTORY

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD

Beim Computec-Games-Award entscheidet eine unbestechliche Jury: das Publikum. Im November 2008 wird der Preis zum ersten Mal im Kölner Tanzbrunnen verliehen, moderiert von Collien Fernandes und MTV-Legende Steve Blame.

BÄM! DER COMPUTEC GAMES AWARD

SCHUELER.CC

Eine eigene Community für jede Schulklasse – das ist die Idee hinter schueler.cc, das sich im Gegensatz zu anderen sozialen Netzwerken gezielt an Schüler wendet. Computec beteiligt sich 2008 an der Betreiberfirma.

Schueler.CC Community Center ...made by yourself

GAMESCOM

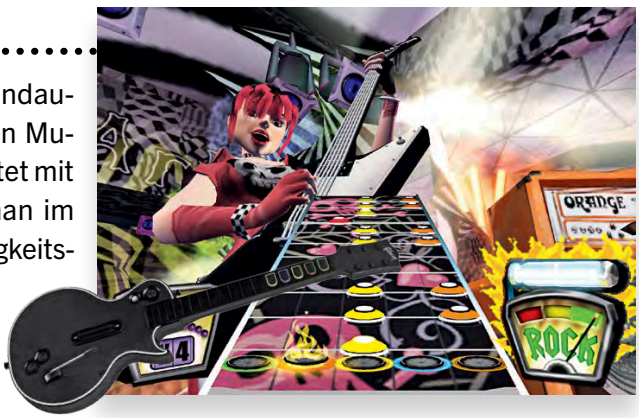
Schon die erste Gamescom im August 2009 lockt fast eine Viertelmillion Besucher auf das Kölner Messegelände – und etabliert sich neben der E3 als weltweit wichtigste Spielemesse. Das Nachsehen hat der Standort Leipzig, wo die Vorgängermesse Games Convention sieben Mal stattgefunden hatte.

RED DEAD REDEMPTION

Kein Western von gestern: Rockstar Games schafft es, das *GTA*-Prinzip (offene Spielwelt, schräge Charaktere, filmreife Inszenierung) in ein Karl-May-Festspiel-Szenario zu verfrachten. Ein wilder Westen mit allem, was dazugehört: Zugüberfälle, Pokerspiele im Saloon, Duelle, einsame Pferderitte durch die Prärie – großartig!

GUITAR HERO

Einen mehrere Jahre andauernden, aber dann abrupt endenden Hype erleben Musikspiele wie *Guitar Hero* und *Rockband*: Ausgerüstet mit Plastik-Gitarren und -Schlagzeugen musiziert man im Takt legendärer Rock-Songs. Je höher der Schwierigkeitsgrad und je größer die Zahl der getroffenen Töne, desto mehr Punkte und Achievements hagelt's. Neben *Singstar* **das** Party-Spiel schlechthin!



IPAD

Januar 2010: Drei Jahre nach dem iPhone verhilft Steve Jobs dem bis dahin ungeliebten Tablet-Computer zum Durchbruch. In der Folge entstehen witzige Spiele-Apps wie *Cut the Rope* oder Popcaps *Plants vs Zombies*, die sich gratis oder für wenige Cent herunterladen lassen – eine echte Herausforderung für etablierte Spielehersteller.

GAMES AND MORE

Gut informiert zum kleinen Preis: *Games and More* richtet sich mit verständlichen Texten vor allem an Gelegenheitsspieler – getreu dem Motto „Digital Entertainment für alle!"

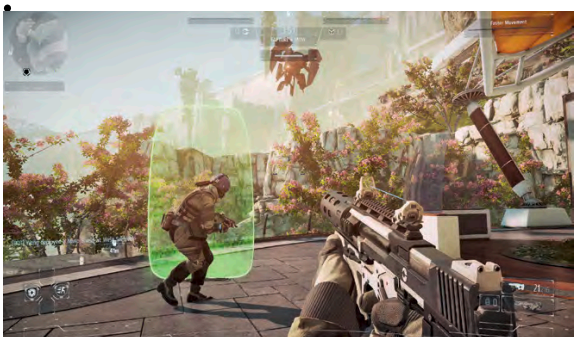
PC GAMES POWER PLAYER

Keine News, keine Tests, keine Vorschauberichte: Die Sonderheft-Reihe konzentrierte sich mit ausführlichen Guides, gründlich recherchierten Reports und nützlichen Profitipps vorrangig auf beliebte PC-Dauerbrenner wie *Diablo*, *Starcraft*, *Gothic* und *GTA*.

2011–2013
Zukunftspläne

Das Beste zum Schluss: GTA 5 & Co. bereiten den Next-Gen-Konsolen den Weg.

PLAYSTATION 4 | Glücklich kann sich schätzen, wer eine bekommt: Die PS4 ist seit November 2013 regelmäßig ausverkauft – kein Wunder bei dem Kampfpreis von unter 400 Euro und Spielekrachern wie *Killzone*.



XBOX ONE | Spätrömische Dekadenz: Gegenüber der PS4 hat Microsoft das etwas bessere Exklusiv-Line-up zum Start, darunter das Rennspiel *Forza 5* und Cryteks antikes Gemetzel *Ryse: Son of Rome*.

MINECRAFT | Das ursprünglich von einem einzelnen Schweden entwickelte Klötzchen-Indie-Spiel bricht einen Rekord nach dem anderen. Seit 2011 sind Millionen spektakulärer 3D-Welten entstanden.

COMPUTEC-HISTORY

4PLAYERS.DE
Die Hamburger Redaktion ist bekannt dafür, Tacheles zu schreiben – getreu dem Motto „Kritisch, ehrlich, aktuell“. Das Online-Portal existiert seit dem Jahr 2000 und wurde 2012 von Computec Media gekauft.

GOLEM.DE
Das Nachrichtenportal mit Sitz in Berlin-Kreuzberg gehört zu den ersten Adressen im deutschen IT-Journalismus. Seit Januar 2011 ist Golem.de ein wichtiger Baustein in Computecs Online-Portfolio.

NINTENDO WII U | Und wieder geht Nintendo mit einem ungewöhnlichen Eingabegerät an den Start: Zum Lieferumfang der Wii U gehört ein tabletartiges XXL-Gamepad. Das Display dient beispielsweise zur Anzeige von Level-Karten. Die Wii-U-Nachfrage ist zwar noch überschaubar, was sich aber durch kommende Nintendo-Titel wie *Mario Kart 8* ändern könnte.

NINTENDO 3DS | Stereoskopie – was sich anhört wie ein fieser ärztlicher Eingriff, ist das technische Geheimnis hinter den plastisch wirkenden 3D-Effekten der 3DS-Spiele. Das Ergebnis verblüfft, strengt aber gerade Kinder nach kurzer Zeit an: Die räumliche Darstellung lässt sich aus gutem Grund herunterregeln und ausschalten. Unstrittig ist hingegen die Qualität der Spiele: *Super Mario 3D Land*, *The Legend of Zelda: A Link between Worlds*, *Pokémon X/Y* und viele weitere beliebte Marken sorgen für glänzende Verkaufszahlen.

GRAND THEFT AUTO 5 | Das mit Höchstwertungen bedachte Action-Adventure ist der vorläufige Höhepunkt der *GTA*-Serie: Das nachgebaute Los Angeles ist Schauplatz spektakulärer Action, auch im Online-Modus.

THE LAST OF US | Naughty Dog in Höchstform: Die 14-jährige Ellie und ihr Beschützer Joel kämpfen sich durchs zombieverseuchte Amerika. Gänsehaut pur ist garantiert in einem der besten PS3-Spiele!

XBG GAMES/PLAYBLU
Nach der Schließung des Bochumer LiveEmotion-Verlags zog 2012 nicht nur die Nummer 1 der Xbox-Magazine bei Computec ein, sondern auch Teile des *XBG-/PlayBlu*-Redaktionsteams.

REBORN HORIZON
Das futuristische Browserspiel ist 2011 der Gewinner des erstmals veranstalteten Computec-Entwicklerwettbewerbs „Make the Game“. Im Folgejahr gewann das Puzzle-Spiel *On the Run*.

Die Computec-Fachzeitschriften

Seit zweieinhalb Jahrzehnten sind die Magazine von Computec Media eine feste Größe im Zeitschriftenregal. Wir stellen das aktuelle Sortiment vor.

PC GAMES | Deutschlands traditionsreichstes Spielemagazin: Gründliche Spieletests, exklusive Studiobesuche, aktuelle Reports, aufwendige DVD-Videos und Top-Vollversionen – das schätzen *PC Games*-Leser seit nunmehr 22 Jahren!

PC GAMES MMORE | Wer *World of Warcraft* liebt, liest *PC Games MMORE*: Monat für Monat liefert die erfahrene Redaktion ausführliche Klassenguides, aufwendige Specials und exklusive Extras.

PC GAMES HARDWARE | Wenn's um IT für Spieler geht, führt kein Weg an PC Games Hardware vorbei: Tests und Tuning rund um Grafikkarten, CPUs, Mainboards und Peripherie sorgen für perfekten Spielspaß!

PLAY3 | Nicht ohne Grund Deutschlands meistgekauftes Playstation-Magazin – serienmäßig mit Videos und Trailern auf Heft-DVD und großem play4-Sonderteil mit allen Infos zur neuen Playstation 4!

XBG GAMES | Keiner anderen Xbox-Zeitschrift vertrauen mehr Spielefans: Die Mischung aus Previews, Tests und Specials machen XBG Games zur klaren Nummer 1 rund um Xbox 360 und Xbox One!

PLAYBLU | *PlayBlu* ist das Komplettpaket für PS3, PS4 und PS Vita, und das zum günstigen Preis: Neben den neuesten Spielen widmet sich die Redaktion auch den interessantesten Blu-ray-Neuheiten.

BUFFED | *buffed* ist DAS Magazin für Online-Spiele(r) – egal, ob es um *World of Warcraft, The Elder Scrolls Online, League of Legends, Diablo 3, Guild Wars 2, Hearthstone* oder *World of Tanks* geht.

GAMES AKTUELL | Die ganze Welt der Computer- und Videospiele in einem Magazin: *Games Aktuell* liefert den Überblick über Neuheiten für PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC, 3DS, Wii, Wii U, Tablets und Smartphones!

N-ZONE | Seit mehr als 200 Ausgaben ist N-ZONE erste Wahl für Nintendo-Fans: Jedes Heft enhält ausführliche Tests aktueller 3DS-, DS-, Wii- und Wii-U-Spiele, starke Leser-Aktionen und beliebte Retro-Specials!

GAMES AND MORE | Mit einer spannenden Mischung aus Games, Film, Musik und Unterhaltungselektronik informiert *Games and More* leicht verständlich über Neuerscheinungen, die man sich nicht entgehen lassen sollte.

X3 | 100 % Xbox – das ist das Versprechen von X3: Auf 100 Seiten fühlt das erfahrene X3-Team allen Spiele-Neuheiten für Xbox 360 und Xbox One auf den Zahn und berichtet ausführliche über kommende Hits.

SFT – SPIELE FILME TECHNIK | *SFT* ist das Test-Magazin für Unterhaltungselektronik: Flat-TVs, Smartphones, Tablets, Computer, Foto und Audio. Plus: Apps und Games, Kinofilme und Blu-rays. Jede Ausgabe mit DVD mit Top-Kinofilmen!

COMPUTEC-EDITION | Hochwertiger Umschlag, ausgezeichnete Papierqualität, aufwendige Gestaltung: Die Magazine aus der *COMPUTEC-Edition* widmen sich stets detailliert einem bestimmten Thema.

WIDESCREEN | Blu-ray, DVD, Kino – *WIDESCREEN* beleuchtet alle Facetten der faszinierenden Filmwelt. Mit aktuellen Kinofilmkritiken, Besprechungen von Neuheiten auf Blu-ray und DVD, Tests von Heimkino-Equipment sowie attraktiven Film- und Serien-Highlights auf der Heft-DVD!

Computec-Kiosk & Abo

Die Zeitschriften von Computec Media gibt's natürlich überall im gut sortierten Zeitschriftenhandel. Aktuelle Ausgaben und Sonderhefte können jederzeit im Online-Shop (shop.computec.de) bestellt werden. Dort gibt es auch die Möglichkeit, ein Abo abzuschließen. Wer ein Magazin abonnieren möchte, hat die Wahl: drei Monate zum kleinen Miniabo-Preis testen? Das flexible Jederzeit-kündigen-Abo nutzen? Oder gleich ein Jahresabo samt wertvoller Dankeschön-Prämie?

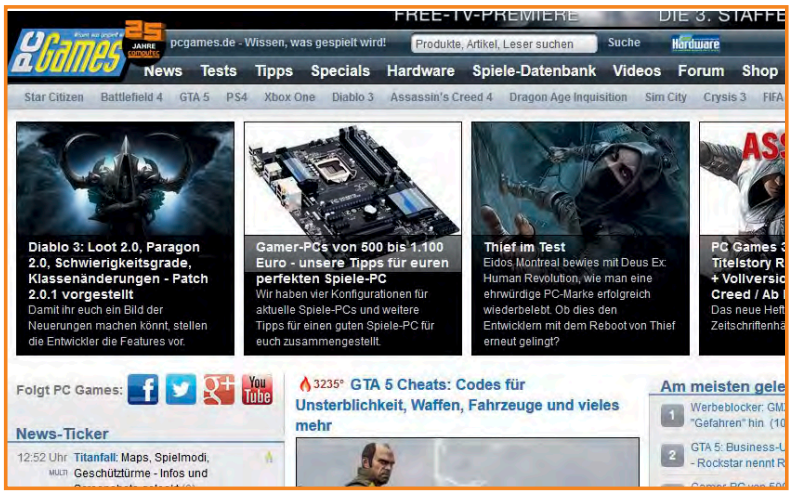
Wer die aktuellen Hefte von *SFT*, *play³*, *PC Games Hardware* & Co. bequem auf seinem Tablet lesen möchte, wird im „Computec-Kiosk" fündig: Die iPad-App (gibt's gratis im iTunes-Store) bietet einen Überblick über das komplette Sortiment an ePaper-Ausgaben.

Die Computec-Websites

Rund um die Uhr kompetent informiert und bestens unterhalten: Die Computec-Websites und Online-Services decken das komplette Spektrum des Electronic Entertainment ab. Wir präsentieren das aktuelle Portfolio.

PCGAMES.DE

Topaktuelle News, ausführliche Tests, redaktionell produzierte Videos, neueste Trailer, nützliche Tipps und Komplettlösungen plus exklusive Reportagen und Specials bilden den Kern von pcgames.de.



PCGAMESHARDWARE.DE

Das Portal rund um die Hardware-Ausrüstung für Gamer: News, Produkttests sowie Kolumnen bieten ein hervorragendes Gesamtpaket.

VIDEOGAMESZONE.DE

Egal ob mobile oder stationäre Konsole: News, Tests, Tipps, Cheats und Videos informieren alle Konsolenspieler gründlich über ihr Hobby.

BUFFED.DE

Die Website bietet Datenbanken, Videos, News, Tipps, Podcasts und Features zu den wichtigsten Online-Spielen, die wöchentliche buffedShow , die Online-Community „mybuffed“ und natürlich BLASC, die beliebteste deutsche Datenbank für *World of Warcraft*.

GAMEZONE.DE

Von Spielern für Spieler: Neben Spiele-News und Specials, die teilweise von den Usern selbst verfasst werden, bietet die Seite eine der größten deutschsprachigen Review-Datenbanken für PC-, Konsolen- und Mobile-Spiele.

4PLAYERS.DE | Kritisch, ehrlich, aktuell: 4Players.de liefert News, Tests, Reportagen und Tipps zu den Top-Neuerscheinungen auf PC, PS3, PS4, Xbox 360/One, Wii U, 3DS, iOS & Co.

READMORE.DE | Readmore.de liefert Neuigkeiten, aktuelle Ergebnisse und Berichterstattungen von Live-Events im E-Sport. Vom Spielertransfer bis hin zu den neuesten Partien in den nationalen und internationalen Ligen erfährt der Fan hier alles, was im E-Sport passiert.

SPIELEFILMETECHNIK.DE | Beim Online-Auftritt von *SFT* dreht sich alles um „Electronic Entertainment" – egal ob Smartphones, Fotografie, Filme, Spiele oder Musik.

WIDESCREEN-ONLINE.DE | Alles rund um Kino, DVD und Heimkinotechnik: News-Portal, Vorschauen auf Kino- und DVD-Neuheiten, Filmquiz, Forum etc.

KIDSZONE.DE | Die Community für Kids: Für die Jüngsten unter den Gamern! kidszone.de bietet spannende Berichte zu allen Themen, die angesagt sind – ob TV-Starts, Serien, Videospiele oder Kinofilme. Online-Games, Wettbewerbe und ein aktives Forum runden das beliebte Portal ab.

GOLEM.DE | IT-Profis finden bei golem.de fundierte Informationen, Analysen und Kommentare zu Entwicklungen in der Branche. Neue Geräte, Software und Spiele werden in Tests geprüft und bewertet. Die Videoredaktion produziert eigene Beiträge zu allen Themenbereichen.

GAMESAKTUELL.DE | Die Online-Präsenz von *Games Aktuell*, Deutschlands großem Multiformat-Spielemagazin, berichtet über die ganze Welt der Computer- und Videospiele.

4NETPLAYERS.DE | Der Service wurde 2001 von 4Players ins Leben gerufen und entwickelte sich seitdem zu einem der größten Anbieter von Teamspeak- und Gameservern Europas. Ohne Vorkenntnisse können Laien eigene Spieleserver aufsetzen und mit Freunden im Clan oder auch öffentlich spielen. Neueste Hardware im leistungsfähigen 4Netplayers-Rechenzentrum sorgt für niedrige Pings – unabdingbar für Onlinespieler!

YOUTUBE, FACEBOOK & CO. | Computec betreibt eine Reihe erfolgreicher Youtube-Channels und Twitter-Seiten. In den Facebook-Communitys von *PC Games, buffed* & Co. tauschen sich Hunderttausende von Fans aus.

Computec-Apps für iPad & Co.

Das App-Angebot wächst und wächst: Die eigens fürs iPad aufbereiteten Angebote nutzen die besonderen Features der Tablets.

PC GAMES | Die komplette digitale Version enthält alle Tests, Previews, Specials und Rubriken der gedruckten *PC Games* – plus zusätzliche Trailer und Screenshots. Jeder einzelne Artikel wird eigens fürs Tablet neu gebaut und zusammengestellt und um Videos und Bildergalerien ergänzt. Und weil niemand gerne die Katze im Sack kauft, bietet die Redaktion eine kostenlose Leseprobe an – so kann sich jeder unverbindlich einen eigenen Eindruck von den vielfältigen Möglichkeiten der iPad-*PC Games* verschaffen.

EDGE | *Edge* ist vielen Gamern ein Begriff – das englische Videospiel-Fachmagazin begeistert seit nunmehr 20 Jahren eine Vielzahl von Lesern. Passend zum Jubiläum veröffentlicht Computec Media die *Edge* seit Oktober 2013 hierzulande als digitales, deutschsprachiges Magazin für das iPad. *Edge* ist in Sachen ästhetischer Gestaltung wegweisend, zudem wurde die Zeitschrift perfekt an das iPad angepasst und punktet mit maßgeschneiderten Videos. Zusätzlich bindet die App Audio-Elemente ein und bietet im Vergleich zu einer gedruckten Ausgabe noch mehr Bildmaterial. Wer sich von der besonderen Aufmachung und Qualität der *Edge* überzeugen will, kann das anhand einer kostenlosen Leseprobe tun.

ON THE RUN | Das im wahrsten Sinne des Wortes abgedrehte iOS-/Android-Puzzle-Game ist der Gewinner des Make-the-Game-Wettbewerbs 2012. Ziel des Spiels ist es, die Ringe einer Scheibe geschickt zu rotieren und dadurch gleichfarbige Monster zu kombinieren. Gezielt eingesetzte Spezialkräfte führen zu spektakulären Kettenreaktionen und schrauben den Punktestand in die Höhe. Verschiedene Spielmodi sorgen für Abwechslung und Langzeitmotivation. Das Sahnehäubchen: der Soundtrack von Spielmusik-Legende Chris Hülsbeck!

EDLE BOOKAZINES im Premium-Format

computec MEDIA EDITION

25 JAHRE Spielegeschichte in einem Heft

- Vom NES bis zur PS4
- Die besten Games
- Die wichtigsten Hersteller
- inkl. XXL-Poster
- 164 Seiten

Nur 9,99 Euro

JETZT IM HANDEL ODER AUF SHOP.COMPUTEC.DE/EDITION ERHÄLTLICH

25 JAHRE computec MEDIA – LEIDENSCHAFT FÜR GAMES

PC Games · play4 · GAMES AKTUELL · SFT SPIELE | FILME | TECHNIK

PC Games Hardware · buffed.de · golem.de · 4PLAYERS.DE · gamesindustry.biz

Hier finden Sie aktuelle Infos rund um das Thema 25 Jahre Computec Media:

www.pcgames.de/computec25

ON THE RUN! · 4DETAILMAGAZINE

MAGAZINE/E-PAPER · BOOKAZINES · WEBSEITEN · APPS · GAMES · GAMING-SERVER

TROPICO 5

"Das könnte der beste Serienteil werden."
- PC Games.de, 03/2014

"Ich freue mich auf Tropico"
- Gameswelt.de, 02/2014

"Aussicht auf fantastische Diktatorenduelle"
- GameStar.de, 02/2014

Dieses Frühjahr im Handel!

PC DVD ROM Mac/Linux XBOX 360 PS4 kalypso

Tropico 5 Copyright © 2014 Kalypso Media Group. Tropico is a registered trade mark of Kalypso Media GmbH. All rights reserved. Published by Kalypso Media GmbH. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owners. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.